

Credo experto! Щотижнева газета «Мій комп'ютер» Передплатний індекс 35327

Привет всем, кто читает «Мой компьютер»!

Этот номер, можно сказать, — тематический. Большое количество материалов в нем посвящено начинающейся 15 февраля главной компьютерной выставке года — EnterEX'99. Часть из них размещена на правах рекламы, часть — наши статьи и интервью. Независимо от того, каким путем к нам попала информация, она поможет вам найти интересное на выставке.

Еще один удобный способ узнать, что происходит на выставке, — специальная ежедневная газета EnterEX NEWS, которую мы издаем совместно с организаторами выставки компанией EuroIndex. В ней вы найдете все, что будет интересного на протяжении дня — презентации, семинары, новые продукты, конкурсы, концерты, раздача бесплатных слонов и прочее, и прочее.

Да, когда соберетесь на выставку, не забудьте про тематику дней: 15, 16 февраля — Дни Бизнеса; 17,18 — IT Profi; 19,20 — акция «Домашний компьютер». А главное событие выставки для наших читателей — встреча с редакцией — состоится 18 февраля в конференц-зале 19-го павильона НВЦ Украины в 16-00. Приглашаем всех, кто будет в это время на выставке.

И еще. Мы хотим поблагодарить всех, кто уже прислал нам письма с предложениями о названии ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ к нашей любимой газете. Но конкурс еще продолжается, и до определения победителя еще далеко. Так что ждем новых писем, новых вариантов от всех, кто хочет нам помочь, или кто хочет просто побороться за приз — бесплатную подписку до конца года на «Мой компьютер».

До встрече на EnterEX!

Шеф-повар всей ентой кухни
ЛИТВИНЮК Михаил



Коллекция графических «смотрелок» российского сайта NEOSOFT, беспристрастно и профессионально проанализированная одним из его авторов.

стр. 12

ПРОБЛЕМА 2000

Объективный взгляд

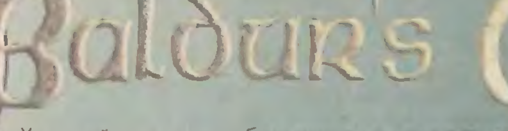
стр. 14

~~ЧЕЛОВЕКУ~~ КОМПЬЮТЕРУ СВОЙСТВЕННО ОШИБАТЬСЯ



Что будет если простого тамагочи раскормить до 640 Мб CD-ROM'а? Читайте на

стр. 20



Хорошей игры должно быть много — целых пять компактов! «Врата Балдура» и дверца в мир RPG в статье Ефима Берковича на

стр. 24

КОВАРНЫЕ ПЛАНЫ Microsoft

*На EnterEX'99 отдельный павильон занимает экспозиция Microsoft и ее партнеров. Поэтому мы решили встретиться с **Джойсом Франклином Сронипа**, менеджером по развитию бизнеса Microsoft в Украине. До сентября прошлого года Джойс был представителем AMD в нашей стране, и его имя частенько мелькало в прессе.*



— Представляя Вас в новом качестве, менеджер Microsoft Остап Марченко сказал, что Джойс — это настоящий украинец. Кажется, Остап — гражданин Канады, а Джойс Франклин, он откуда?

На самом деле, Остап Марченко не канадец, он англичанин. Там украинская диаспора достаточно большая, а живет он в Мюнхене, где украинская диаспора еще больше. Мы когда-то ездили с ним по Мюнхену, и он показывал мне места, связанные со Степаном Бандерой и другими известными украинцами. На самом деле, кто видел меня на фотографии, наверное, понимают, что стопроцентным украинцем я вряд ли могу быть. Но все-таки часть моих предков из Хмельницкой области, родился я в Украине, украинский гражданин, женат на украинке, дети — украинцы, так что я на 50% украинец по крови и на 100% — по паспорту.

— Спасибо. И еще один вопрос не по выставке. Как Вы относитесь к анекдотам, посвященным «Windows», Биллу Гейтсу и компании Microsoft?

В **Microsoft** работает больше чем 27 000 человек. Средний возраст — 33 года. Так что компания молодая, и ко всем шуткам относится нормально.

— Говорят, что анекдоты про евреев придумывают сами евреи. Может быть, анекдоты о Microsoft придумывают сами сотрудники?

Вряд ли. Но всякие смешные истории ходят и у нас. Например, такая. В одном из «пиратских» ларьков люди требуют, чтобы им вернули деньги за диск, который они купили, так как он не крутится на CD-ROM. Продавец их убеждает, что диск нормальный, просто у них руки неправильно стоят. Покупатель говорит: «У нас же издание, мы же не можем без Фотошопа и Пейджмейкера!» Продавец спрашивает: «А какое у вас издание?» Покупатель отвечает: «Юридический вестник»...

Как во всякой молодой компании у нас ходят смешные истории о самих сотрудниках Microsoft, но это не значит, что мы их пишем сами. Подозрения насчет нашего авторства абсолютно неоправданны.

— Перейдем к выставке. Это первая акция, направленная на широкого пользователя. Почему все-таки людям стоит зайти в павильон Microsoft?

Несмотря на то, что выставка направлена на очень широкий круг людей, мы собираемся с помощью серии выставочных мероприятий поддержать наших партнеров и найти новых. В частности, в области разработок и в области поддержки корпоративного сектора, сектора средних предприятий. Наш интерес в данном секторе бизнеса пока больше, чем в секторе конечного пользователя. Поэтому на нашем стенде вы не найдете ни джойстиков, ни интерактивных игрушек, ни рулей Microsoft к играм. Все это итак вы сможете найти на территории выставки. Есть партнеры, которые будут продвигать наши решения для рынка пользователей или для рынка игровых программ. А так как мы все-таки нацеливаемся на бизнес, то основной темой выставки станет операционная система Windows NT. Мы хотели продвинуть именно ее, как основу для решения в области корпоративных сетей или в области сетей малого бизнеса, что очень актуально. Многие этого не понимают. На встрече с одним производителем мы выяснили. Что процент выпуска на этой операционной системе у brandname компаний в западных странах (имеются в виду компании «Hewlett Packard, Compaq, Dell и др.), сейчас выше 50%. Она надежнее, быстрее, у нее выше возможности безопасности, и игрушки на ней тоже идут неплохо. Это одно из направлений, непосредственно касающееся Windows NT, тем более что вышел только что сервис-пак 4, помогающий решать на этой операционной системе проблему 2000 года и проблемы ввода валюты «евро».

И следующее, что мы будем вам показывать, — это Microsof Office 2000, по которому пройдут специальные программы: они будут объявлены на выставке. Там же можно будет посмотреть характерные черты, присущие именно этому продукту.

В рамках выставки состоится несколько презентаций, посвященных именно данному продукту.

Следующее, что мы собираемся сделать, — это показ партнеров, занимающихся обучением по сертифицированным программам на Microsoft. Это центры обучения «Квазар-Микро» и «Ланит-Украина».

Планируется также представить мощные решения в области САПР. На выставке будет, что посмотреть. Компания «Аркада» показывает сложные чертежи именно на наших платформах с использованием операционных пакетов.

Кроме этого, будут решения, предназначенные для банковского сектора. Покажет их сетевая академия «Ланит-Украина».

«КМ-салюшн» и компания Art-S будут показывать решения на наших продуктах, направленных на серверный рынок. В Украине они меньше известны широкому пользователю, так как без специальной подготовки разобраться в них сложно.

(Продолжение интервью читайте в следующем номере).

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №6(19), 12.02.1999.

Тираж: 17 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин

Відповідальний секретар: Тетяна Кохановська;
Наукові редактори: Денис Мельник та Євген Міхлін
Літературні редактори: Ганна Пароваткіна, Оксана Пашко; **Коректор:** Олексій Дєєв
Комп'ютерна верстка та дизайн: Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова;
Художник: Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua);
Геймові редактори: Андрій Ясенков, Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 12.02.99 Зам. № 0534705

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ПО ПРЯМОМУ ПУТИ

Когда мы просматривали планы экспозиции EnterEX'99, мы обратили внимание на то, что одним из самых больших стендов на выставке будет стенд активно рекламировавшейся последний год фирмы К-Трейд. Полюбопытствовать о планах на выставку и «за жизнь вообще» отправился наш корреспондент Май Ласковый.

На его вопросы отвечал коммерческий директор фирмы ***ДМИТРИЙ ТЕРЕЩУК****.*

— Как бы вы определили ситуацию на компьютерном рынке на сегодняшний день? Очень хорошо и свободно сейчас работается, со скрипом, или можно уже заказывать оркестр и венки?

Хорошенькое начало разговора!

Хотя, конечно, в сегодняшней ситуации вопрос вполне оправдан. Я пришел в К-Трейд после работы с бытовой техникой и могу сказать, что на компьютерном рынке намного тяжелее. При тех же законодательных требованиях и тяжестях, которые висят на всех, в компьютерной области еще и сильная конкуренция, до которой бытовой сфере еще достаточно далеко. То есть уровень конкуренции высок, а рентабельность низка. В общем, ситуация тяжелая, как и во всей стране. Но ведь легкой работы вообще не бывает. Если тебе легко работается, значит, работаешь не с полной выкладкой. Но рынок развивается, несмотря на все трудности, причем достаточно динамично. И кто сейчас отстанет, тот и потом, в хорошие времена, уже не поднимется.

— В чем разница между участием на этой выставке и прошлогодней, где у вас был маленький стенд?

Скажем так: то, что мы делали в прошлом году, было «пробой пера», что ли, хотелось увидеть, как все это делается. Поставленные цели были достигнуты. На EnterEX'99 задачей номер один будет показать широкой публике, нашим клиентам и партнерам, как вырос К-Трейд.

За этот год мы научились тому, что называется цивилизованным ведением бизнеса, т. е. нормальной рекламной политике, нормальному сервису, привлечению к нам покупателей.

— А чем удается привлечь клиентов?

Во-первых, большую роль играет реклама, во-вторых, нормальные связи с поставщиками. И в-третьих, дополнительные услуги: это находится у нас в стадии развития, но некоторые из услуг мы уже в состоянии оказывать. Плюс нормальный коллектив, а отсюда — хорошее отношение к покупателю, возможность нормального контакта с техническим персоналом. Вообще нами прилагаются все усилия, чтобы покупатели приходили к нам не один раз. К тому же мы — организация молодая и достаточно близкая к народу, и любой человек найдет в К-Трейде понимание своих проблем.

— Какие планы на ближайшее будущее в связи с выставкой?

Выставка, с одной стороны, — это привлечение покупателей, с другой стороны, привлечение поставщиков. Последнее очень важно, ведь развивая сборку компьютеров, хотелось бы с самого начала поставить ее на нормальные, устойчивые рельсы.

Также одна из первоочередных задач — развитие торговли легальным программным обеспечением. Результатом выставки будет то, что мы подчеркнем наличие лицензионного софта и будем дальше декларировать и ставить на свои компьютеры только лицензионные продукты. На EnterEX мы надеемся закрепить официальные отношения с Microsoft, будем стараться достичь каких-то результатов на рынке программного обеспечения.

В принципе, в планах — установить отношения с рядом поставщиков в тех направлениях, которые у нас недостаточно хорошо развиты. В большей степени это связано с мультимедиа, а также с накопителями новых марок, которые на нашем рынке сейчас практически не представлены.

— А что из этого вы покажите на выставке?

Из новинок стоит упомянуть последнюю линейку мониторов Samsung, новейшие модели принтеров Hewlett Packard, и, конечно же, компьютеры «Браво» нашего производства. В меньшей степени представлены на стенде будут комплектующие, в том числе и от ASUStek, базы для наших компьютеров, процессоры AMD.

— По плану выставки, у К-Трейда один из самых больших стендов. Пройти мимо и не заметить его тяжело. Но по опыту прошлых лет — одних масштабов для привлечения посетителей недостаточно. Будет ли, скажем так, «завлекательная программа»?

Обязательно. На нашем стенде можно будет приятно отдохнуть после хождения по выставке или набраться сил перед таковым. Показы мод, танцевальная группа, концерты известных исполнителей — короче, очень обширная культурная программа.

— Чуть подробней — кто из исполнителей?

Уже дали согласие, например «Табула Раса» и «Скрябін».

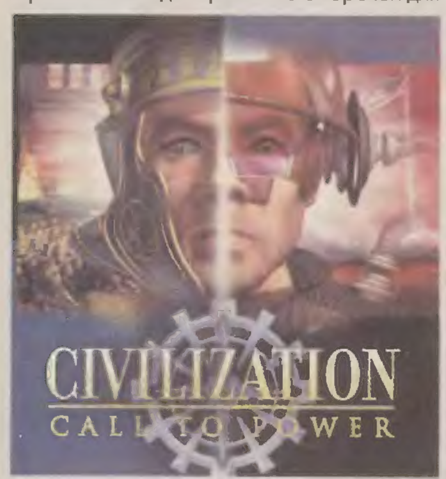
— И последний вопрос, для души — что-нибудь прикольное из истории компании?»

По большому счету «приколы» чуть ли не каждый день случаются — в нашей «технически грамотной» стране. Приходит покупатель, забирает клавиатуру, мониторы, а оставляет системный блок. Когда его догоняют и пытаются блок отдать, он говорит: «Я компьютер уже забрал. А это что, подарок какой-то или упаковка от чего-то?»

ПРОГРАММЫ

ЦИВИЛИЗАЦИЯ LINUX

Новая компьютерная игра из серии «Civilization» — *«Civilization: Call To Power»* будет реализована на платформе *Linux*. Крупный производитель компьютерных игр компания *Activision* заключила договор с фирмой *Loki Entertainment* о переносе «Civilization: Call To Power» на Linux. Планируется, что последняя выйдет практически одновременно с версией для



Windows95/98. Это событие представляет большую важность для сторонников Linux — игры в значительной мере способствуют продвижению на рынок любой технологии, будь то новый видеоадаптер или операционная система. После выхода первой версии Civilization в 1991 году во всем мире было продано более 2,5 млн. копий этой игры.

Источник: *VDM news*

WINDOWS — 2003?

Компания *Microsoft* утверждает, что планы перехода к ядру *Windows NT* в следующей версии пользовательской операционной системы по-прежнему в силе. В частности, представитель Microsoft Билл Золна (Bill Zolna) подтвердил, что следующая версия пользовательской ОС будет основана на ядре Windows NT, но подчеркнул, что последнее не отменяет появления промежуточных версий, использующих код Windows 9x.

В прошлом году президент Microsoft Билл Гейтс на конференции WinHEC в Орландо обещал, что новая система, использующая NT-ядро, выйдет в 2001 году. В настоящее время Билл Золна утверждает, что «на ее выпуск потребуется еще три или четыре года».

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

MP3 — НА ЛЕТУ!!!

Отличная новость для любителей создавать MP3-копии музыкальных лазерных дисков! Отпала необходимость располагать парой сотен свободных мегабайт для промежуточного WAV-файла: всю работу по конвертации для вас «на лету» проделает усовершенствованный драйвер CD-ROM-привода. Поможет он и тем, кто работает с современными форматами типа VQF или AAC. Крохотная, но абсолютно необходимая программка ждет по адресу: **http://www.sentinel.da.ru**

Источник: *«Бинокль»* (**http://binocle.atlant.ru/**)

АНИМИРОВАННЫЙ GIF

С помощью утилиты *m2GIF 2.0* любые MPEG или AVI-видеоролики можно превратить в анимированные GIF'ы. Освоить эту программу легко. Для работы нужно выбрать MPEG или AVI-файл, задать количество кадров, через которое будут сохраняться картинки и качество получаемого GIF'а. Скачать m2GIF 2.0 можно по адресу: **ftp://boxtopsoft.com/pub/M2G2INST.EXE**. Домашняя страница программы — **http://www.boxtopsoft.com/m2gif.html**.

Источник: *CSM News*

НОВЫЕ СОЮЗНИКИ

Корпорация *Hewlett Packard* будет выпускать и обеспечивать технической поддержкой серверы, работающие под управлением ОС *Linux*. Об этом говорится в недавнем заявлении компании. Анонсировано и партнерское соглашение с корпорацией *Red Hat Software*, являющейся, согласно данным исследовательской фирмы *International Data*, ведущим дистрибьютором ОС Linux.

Также вышло официальное сообщение HP о намерении в будущем перенести Linux — бесплатно распространяемую



в исходных текстах Unix-подобную операционную систему — на аппаратную архитектуру IA-64. Услуги по инсталляции и конфигурированию выпускаемой Red Hat версии Linux на серверах серии NetServer LPr производства HP будет предоставлять подразделение HP Global Integration and Installation Operation. Согласно совместному заявлению Red Hat и HP, аналогичная поддержка для других серверов производства HP, оснащаемых процессорами корпорации Intel, «дело близкого будущего».

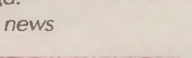
Источник: *InfoArt News Agency*

ИНТЕРНЕТ

YAHOO: ДАЛЬШЕ — БОЛЬШЕ

Один из наиболее популярных в мире Web-порталов — *Yahoo!* — объявил о покупке за $3,5 млрд. сервера частных Web-страниц *GeoCities*. Представители Yahoo! объясняют этот шаг желанием увеличить число своих пользователей за счет посетителей GeoCities — крупнейшего в мире сервера персональных Web-страниц. Сообщается также, что окончательно сделка будет оформлена лишь во втором квартале этого года.





Источник: *VDM news*

ПОРТАЛ ПОРТАЛОВ

Похоже, в наши дни любой узел Интернет только и мечтает о том, как бы стать порталом. Но основатель и главный исполнительный директор фирмы *Infospace* Нейвин Джейн (Naveen Jain) мыслит гораздо масштабнее прочих своих коллег по Всемирной Сети. Вместо того, чтобы добиваться статуса портала, бывший член руководства корпорации Microsoft позиционирует свою компанию как поставщика информационного наполнения с «личным клеймом» для крупнейших участников рынка Интернет (включая корпорации *America Online, Yahoo!, Microsoft* и *Netscape Communications*). «Мы не ставим перед собой цели превратиться в портал, — заявил Джейн в своем интервью. — Наша цель — стать порталом порталов. Теперь любой портал сможет получить все внешние услуги, какие ему могут понадобиться, из одного источника». И таким источником информационного наполнения, как надеется Джейн, станет Infospace — закулисный поставщик телефонных книг, каталогов, карт, списков ресторанов, тематической рекламы и т.п. для приблизительно 1500 Web-узлов, охватывающих своими услугами четверых из пяти пользователей Web.



Источник: *InfoArt News Agency*

В ПОИСКАХ АЛЬЯНСОВ

В поисках возможных альянсов Интернет-компания *Lycos* к настоящему времени провела переговоры уже практически со всеми крупными информационными фирмами. Предпринятые шаги обусловлены необходимостью оставаться «на плаву» на быстро консолидирующемся рынке. В то же время, данный Интернет-портал изыскивает возможности роста, приобретая более мелкие фирмы. Согласно заявлениям представителей компании, в ближайшее время вероятно заключение других подобных сделок.



С недавних пор стала объектом повышенного внимания отраслевых аналитиков. Причиной тому послужило приобретение фирмой *AtHome* портала *Excite* (один из конкурентов Lycos), а также сделка между Yahoo! и Geocities. Между тем, представители Lycos продолжают заявлять о своей приверженности политике независимости. В отличии от многих других компаний, представленных на рынке, Lycos стремится расширить свой бизнес, придерживаясь так называемой «сетевой» стратегии. В настоящее время в число служб Lycos входят *Lycos.com* (электронная почта и чат), *Tripod* и *Angelfire*, а также *HotBot* (служба поиска). По мнению руководства Lycos, пользователи нуждаются в разных видах услуг, предоставляемых Интернет-порталами, и объединение разных служб способствует привлечению последних.

Источник: *InfoArt News Agency*

ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ «МАКОВ» ПОСВЯЩАЕТСЯ

Компания *MacConnect*, поставщик услуг доступа в Интернет пользователям ПК производства *Apple Computer* (**http://www.apple.com**), открыла собственный Web-портал *My MacConnect* (**http://my.macconnect.com**). Это — первая служба такого рода (и масштаба), ориентированная исключительно на пользователей «Маков». Портал предоставляет стандартный набор услуг: лента новостей, каталог ресурсов, набор условно-бесплатного и бесплатного ПО и др. Владельцам «Маков» рекомендуем регулярно посещать My MacConnect — будете всегда в курсе последних событий мира Macintosh!

My MacConnect
The ultimate starting point for Mac users on the Net!

Источник: «*Бинокль*»

ДОСТИЖЕНИЕ НЕВОЗМОЖНОГО

Проект *Digital Michelangelo*, осуществляемый в настоящее время в университете Стэнфорда (**http://www.stanford.edu/**), посвящен поиску новых методик создания цифрового представления шедевров искусства. В качестве опытных моделей взяты статуи Микеланджело. В отличии от огромного числа репродукций, доступных в Сети, компьютерная модель, занимающая до нескольких гигабайт пространства на жестком диске, предполагает пространственное восприятие произведения, позволяет рассматривать оригинальные изгибы линий. Исследователи, работающие над проектом, ставят целью создание неких виртуальных манекенов, в результате тщательного анализа которых можно будет воссоздать утраченные элементы скульптур. Сканирование производится с помощью трехмерного лазерного устройства, посылающего сигналы вдоль статуи и тем самым внимательно изучая особенности ее строения.

The Digital Michelangelo Project

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий* (**http://www.lgg.ru/~ru-technews/**)

LYCOS ОТКРЫВАЕТ КАТАЛОГ ЗАПИСЕЙ MP3

Lycos, второй в мире по посещаемости Интернет-портал, открывает новую службу, предлагающую ссылки на более чем полмиллиона онлайновых песен в формате MP3, начиная от мировых хитов и заканчивая записями мелких «гаражных» групп.

По словам официальных представителей Lycos, компания рассчитывает привлечь к своему сайту еще большее число посетителей, так как ни один другой крупный Интернет-каталог не предлагает подобных ссылок, а менее крупные Web-сайты, посвященные исключительно онлайновой музыке, не располагают столь обширными фонотеками. Служба Lycos будет работать в сотрудничестве с *Fast Search & Transfer*, норвежской компанией, специализирующейся на технологиях компрессии графики и видео в Интернете. Fast Search владеет самой крупной онлайновой базой данных аудиофайлов в формате MP3, позволяющем загружать из Интернета в компьютеры или портативные MP3-плееры песни CD-качества.

Новая служба намерена предоставлять только ссылки, а не вести реальные базы данных, поэтому в предоставляемых ею результатах поиска разделение записей на легальные и нелегальные не предусмотрено.

Источник: *ZDNet и Algorithm Media*

КОМПЬЮТЕРЫ

ВСЕ — НА ДЕМОНСТРАЦИЮ PENTIUM III



Московское представительство корпорации *Intel* открыло на своем Web-сервере демонстрационный зал *«Процессор Pentium III»* (**http://www.intel.ru/home/pentiumiii/**). Здесь представлена информация о новом процессоре производства Intel, который поступит в продажу в конце февраля.

ПОКУПАЙТЕ УЖЕ СЕЙЧАС!

Согласно официальной информации, Pentium III поступит в продажу уже 26 февраля (или 17, что менее вероятно). Поставки первых партий новых процессоров крупным дистрибьюторам и производителям ПК уже завершены, вышеназванные ждут лишь разрешения начать торговлю. Впрочем, все желающие могут купить «третий пень» и сейчас. Из-за большого временного интервала между началом поставок и продаж утечка товара «на сторону» просто неизбежна. Цены на Pentium III на черном рынке колеблются в пределах $800-900.

Источник: *Бинокль*

ЖЕЛТЫЕ МАКИ

Фирма *Apple Computer* заключила контракт с корейской фирмой *LG Electronics*, согласно условиям которого LG начнет фабричное производство компьютеров *iMac* по всему миру. Выбор Apple не случаен, т.к. именно LG принимала участие в разработке стильных корпусов для «Маков».

В свою очередь, Apple увольняет около 450 рабочих в Ирландии, большая часть которых занимались сборкой компьютеров iMac по временным контрактам. Работы лишатся и сотрудники заводов в Сингапуре, а также в Сакраменто (штат Калифорния). Apple заверила, что сокращен будет минимальный процент работников, и что большинство рабочих будет переведено на другую работу.

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

INTEL ИГРАЕТ

Корпорация *Intel* анонсировала выпуск первых изделий, разработанных в сотрудничестве с производителем детских игрушек компанией *Mattel*, — компьютеризованного игрушечного микроскопа и цифровой фотокамеры.

Цель совместной работы Intel и Mattel состоит в привлечении к ПК новой категории пользователей. Микроскоп *Intel Play X3* позволяет детям отображать расположенные под его объективом предметы на экране ПК, а цифровая камера *Me2Cam* — превращать видео- и неподвижные изображения в компьютерную анимацию. Обе игрушки можно будет купить у Mattel по цене $99 осенью текущего года.

Источник: *ZDNet и Algorithm Media*

По материалам информационного центра «ЭЛВИСТИ» http://www.elvisti.kiev.ua E-Mail: infoserv@visti.net, тел. (044) 247-39-40

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА «МОЙ КОМПЬЮТЕР»?

Мы знаем, что многие наши читатели, пытавшиеся подписаться на газету в отделениях **«УКРПОЧТЫ»** в декабре и начале января, не могли этого сделать. Но сейчас можно оформить подписку на «Мой компьютер» без всяких проблем. Если же они все-таки возникнут — сообщите нам номер почтового отделения, мы поможем. **Наш индекс — 35327**.

Можете воспользоваться услугами подписной сети фирмы **«ПЕРИОДИКА»**.

А для тех, кто боится за сохранность газеты в своем почтовом ящике, мы предусмотрели еще один вариант подписки — через пункты **«КИЕВСКИХ ВЕДОМОСТЕЙ»**, расположенные во всех районах и массивах г.Киева в самых посещаемых магазинах. Подписавшись таким образом, вы будете забирать газету прямо на пункте, причем **стоимость подписки — самая низкая** среди подобных служб, и составляет 3грн.60коп. в месяц.

И варианты для самых занятых или ленивых — службы курьерской доставки прессы: **«САММИТ» (044-2907763), «ОФИС-СЕРВИС» (044-2710577), «059» (044-059), «БИЗНЕС-ПРЕССА» (044-2207476).**

Напоминаем, что все подписавшиеся на «Мой Компьютер» до 1 марта и приславшие нам копию документа о подписке, будут участвовать в розыгрыше призов (см. №1-2 за этот год).

Друзьям и соратникам в нелегких буднях создания газеты посвящается...

НЕ ЗНАЯ БРОДУ, НЕ СУЙСЯ В ВОДУ

Денис МЕЛЬНИК

Интернет — этот рукотворный информационный океан — обладает фантастической притягательной силой. Неопытный мореплаватель, оказавшийся во власти виртуальной стихии на своей лодочке-браузере, в лучшем случае, многое повидает, но до нужного берега так и не доберется. Путешествие будет приятным и полезным лишь в том случае, если на борту есть классный штурман, который поможет правильно выбрать желаемое направление. Надежными проводниками давно зарекомендовали себя такие бывалые моряки, как *AltaVista* (**http://www.altavista.com/**), *Yahoo!* (**http://www.yahoo.com/**), *Excite* (**http://www.excite.com/**) и *HotBot* (**http://www.hotbot.com/**) — они вполне заменяют и компас, и путеводную звезду. Правда, в этой компании вы долго будете искать свою пристань у украинского берега — без местного лоцмана не обойтись. По внутренним водам Интернет-океана вас лихо проведет **«Сервер украинских ресурсов Internet»** (**http://el.visti.net/**). Этот поисковый сайт содержит базу Web-серверов Украины — от *«Ровенской областной службы занятости»* до *сайта Верховной Рады Украины*, а также базу их реферативных описаний. К услугам любопытствующих — архив украинской прессы и телеконференций UseNet. Для большего удобства, каталог украинских Web-ресурсов составлен по регионам. К тому же всем, у кого есть свой Web-островок, о котором пока никто не знает, предоставлена возможность нанести его на карту лоцмана. Введя адрес в базу сервера, вы наверняка сможете избежать участи Робинзона Крузо...

Ну, а если вас окончательно «достала морская болезнь», и полный облом мотаться по морям-океанам, как Жак Ив Кусто, можно спокойненько направить свое суденышко в тихую гавань ***«Сервера информационных технологий»*** (**http://it-s.visti.net/**), огромной «*полнотекстовой базы данных, содержащей около 40 тыс. документов по компьютерной тематике, сетям, информационным технологиям (ИТ) и программному обеспечению*». База состоит из 4-х основных разделов: *«Технологии», «Применение», «Инструментарий»* и *«Компании»*.

«Технологии» содержат информацию об Интернете, системах управления базами данных, о локальных и интрасетях. *«Применение»* посвятит в таинства использования информационных технологий в банковском деле, бизнесе, образовании, медицине, играх. *«Инструментарий»* введет в курс событий на фронте технического и программного обеспечения ИТ. А *«Компании»* проинформируют о последних разработках и коммерческих акциях таких гигантов в области ИТ, как Intel, IBM, Microsoft, Sun, Compaq, Apple и Hewlett-Packard. Кроме того, воспользовавшись поисковой системой ***InfoReS***, можно существенно сократить время поиска нужной информации. Нет нужды блуждать от сервера к серверу: хранители библиотеки изрядно потрудились, собрав в своих фондах уникальную коллекцию материалов на заявленную тему.



Как говорят ребята из группы «Технология»: *«Нажми на кнопку — получишь результат»*. Кликнув на *«Обзоры ELVISTI»* — попадете на страничку еженедельных обзоров информационных технологий. Пара часов интеллектуальных посиделок заменит вам неделю самостоятельных поисков в Сети. Не ленитесь заглядывать в «Обзоры» регулярно: ведь океанские течения часто меняют свою силу и направление, а данные о последних изменениях в информ-пучине помогут вам не сбиться с намеченного курса и благополучно вернуться домой, чтобы поведать друзьям очередную байку — уже бывалого моряка... А почему бы и нет? Ведь, говорят, и Жюль Верн сочинял свои захватывающие истории о морских путешествиях, не слишком удаляясь от порога своего дома.

Удачного Web-серфинга с «ЭЛВИСТИ»!

Наталья ОРИЩУК-ПУТЕВОДНАЯ

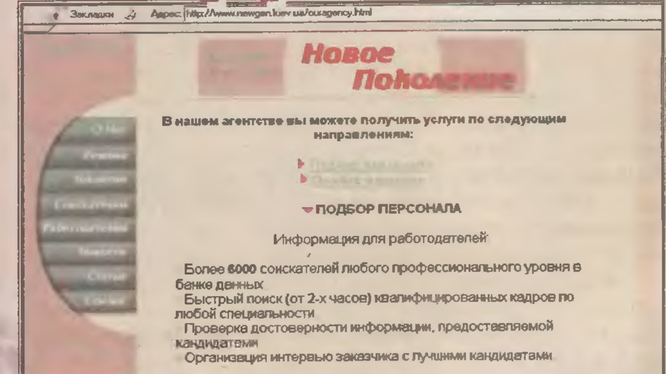
НУ ЧТО, РАБОТАТЬ БУДЕМ?..

Милый читатель! Если ничто не мешает тебе плодотворно трудиться в родной стране и твои таланты оценены по достоинству — не читай эту статью. Но если хоть перышко сомнения дремлет в твоей трудолюбивой душе — читай, и как можно внимательнее. Потому что речь пойдет о самом больном месте наших соотечественников — о работе.

Хвала небу, на наших интернетовских широтах поселился украинский поисковый сервер **«Alpha-Counter»** (**http://www.a-counter.kiev.ua**). И теперь у нас есть возможность знакомиться через Сеть не только с российским рынком труда, но и с отечественным, в частности — киевским. Здесь «Альфа» предоставляет нам кое-какой выбор: среди англоязычных и российских сайтов можно отыскать около десятка названий, начинающихся гордыми словами ***«Работа в Киеве»***. Здесь внимание сразу привлекает ***«Работа в Киеве. Автоматический каталог ссылок по трудоустройству»*** (**http://kiev-job.hypermart.net/cgi-bin/getlinks.cgi**). Система ссылок действительно оказывается мощной. Она изящно разветвляется на подтемы: Киев, Украина, СНГ, другие страны. Поскольку мы сегодня патриоты и хотим работать в Киеве, его и выбираем. И сразу удивляемся — сколько тут всякого! Линки газет (*«Авизо»*, *«Експрес-об'ява»*, *«Пропоную роботу»*, *«Kyiv Post»*) и кадровых агентств, многочисленные названия «работодательных» серверов... Вот — киевский ***«Бесплатный сервер по трудоустройству»*** (**http://kiev-job.hypermart.net**). Тут можно по списку выбрать нужную профессию (их здесь достаточно, есть даже раздел «арт-культура-музыка»), после чего вам должны сообщить результаты поиска. Сверх того можно ознакомиться с другими специальными разделами, к примеру — *«Телеработой»* (работа в других странах через Интернет), посетить телеконференцию по трудоустройству в Киеве или послать свое резюме в какое-нибудь агентство.

Кстати, о резюме. Об этом новом для нас виде головной боли можно получить необходимую информацию на сервере ***«Все для поиска работы на Украине и не только»*** (**http://choumak.hypermart.net/job**): правила составления, примеры и другие полезные объяснения. «Все для поиска работы» — вообще полезный источник информации. По заявлению создателей сайта, он находится в состоянии разработки и постоянно обновляется. Правда, со знаками препинания у авторов не сложилось — хотя, зачем им грамотность? Они работу себе уже нашли.

Мы же по-прежнему пребываем в поиске. А посему — заходим в киевское кадровое агентство ***«Новое поколение»*** (**http://www.newgen.kiev.ua**), где узнаем много интересного. Во-первых, о вакансиях. Они строго распределены по сферам деятельности: *«Руководители»*, *«Менеджеры»*, *«Секретари»*, *«Бухгалтеры»* и, наконец, *«Специалисты»*. В каждом разделе сообщается, что от претендентов требуется и на зарплату какого размера они могут рассчитывать. Любопытно, что в разделе «Руководители» ничего не говорится ни о требованиях к кандидатам, ни о зарплате, зато заискивающая приписочка гласит, что имена претендентов останутся в тайне. А вот среди «Специалистов» можно обнаружить публику самую разношерстную: рабочие, курьеры, инженеры, юристы, но лидируют все-таки программисты.

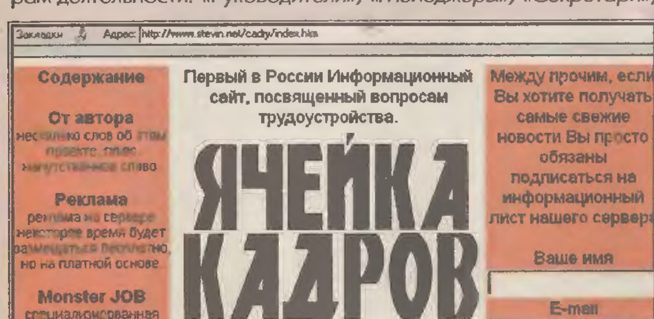


«Ссылки» агентства ничего нового об украинских «рабочих» сайтах не говорят, зато предоставляют огромный список российских ресурсов на ту же тему. Мы впадаем в тоску и покидаем «Новое поколение» в надежде отыскать еще что-нибудь наше, родное.

Но под ногами все время путаются какие-то странные сайты, и, желая поскорее отделаться от них, мы входим-таки в один ресурс под названием ***«Ну тут типа круто и все такое»*** (**http://ksarn.hypermart.net**). Отметим особо, что это «нечто» стоит номером первым в подборке «Альфы». Это самое популярное в разделе «Работа» произведение оказывается ничем иным, как домашней страничкой какого-то московского недоросля. К работе она не имеет ни малейшего отношения, зато знакомит нас с подробностями школьной и прочей жизни вышеупомянутого юноши. Очевидно, слово «круто» настолько привлекает изголодавшийся по «крутой» работе народ, что он просто валом валит на страничку. Вот только что этот народ потом говорит — нам лучше не слышать.

Сайт ***«Best men of the world»*** (**http://saintpaulia.hypermart.net**) тоже, на первый взгляд, к интересующей нас теме не относится. Но при ближайшем рассмотрении являет изумительный пример того, как надо искать себе работу. На фоне стодолларовых купюр интригующая надпись гласит: «Четыре компьютерных монстра и одна компьютерная красавица ищут работу в Санкт-Петербурге». Род работы описывается подробно. К тексту прилагаются мнимые портреты соискателей: четыре непонятных существа и принцесса Жасмин из «Аладдина». Под каждым «портретом» — желаемая вакансия: «администратор сети», «программист» и так далее. Кликнув на одну из клыкастых физиономий, мы переходим на следующую страничку, с которой на нас серьезно смотрит задумчивый джентльмен, лишенный не то что клыков — даже улыбки. Ниже — его достойное резюме. Каких результатов достигли «best men of the world» из Петербурга — неизвестно. Но, согласитесь, путь для поиска работы оригинальный.

Мы, наконец, избавились от всех «рабочих» странностей «Альфы» и нашли кое-что интересное: **«Самый крупный сервер о работе на территории России и СНГ»** (**http://www.stevin.net/cadry/index.htm**). Хоть сервер и российский, он дает много полезной информации о рынке труда на территории всего бывшего Советского Союза. Свеженький — создан 10.10.98. Среди имеющихся разделов особенно интересны *«Работное чтиво»* (подборка специальных



материалов для работодателей и соискателей), *«Конкурсный отбор»* (элитарные фирмы) и *«Monster Job»* (специализированная база данных кадровых компаний всего мира). В этом последнем разделе номером первым из «стран СНГ» стоит Украина. Предложенная тематика очень широка: от всевозможных полезных адресов (кадровые агентства, СМИ) до доски объявлений о вакансиях кадровых агентств. Кстати, формы резюме от этого сервера тоже можно получить по электронной почте.

Пришло время сказать доброе слово о «виртуальных» двойниках средств массовой информации. В любой момент у нас под рукой могут оказаться какие угодно выпуски *«Авизо»*, *«Експреса»* и *«Пропоную роботу»* — от наисвежайшего до наидревнейшего. И раздел «Предлагаю работу» в каждой из этих газет не хуже, чем в любом интернетовском ресурсе. Информационный сервер ***«Авизо»*** (**http://www.aviso.kiev.ua**) — это даже больше, чем просто интернет-вариант газеты. Это самостоятельный сайт, располагающий своей системой ссылок и прочими прелестями. Но эти «прочие прелести» к сегодняшнему путешествию отношения не имеют — мы направляемся прямиком к базе трудоустройства «Авизо». Объявлений тут и вправду много, они в алфавитном порядке, и если искать долго и настойчиво — может, повезет. Чтобы увеличить шансы — сразу отправляйте объявление в соседний раздел *«Ищу работу»*.

«Пропоную роботу» (**http://www.pro-robotu.com.ua**) — это компактная интернет-газета с приятным дизайном. Компьютерный вариант имеет свой недостаток — сюда не умещаются таблицы вакансий. Но тем не менее этот сайт — вещь для нас с вами очень полезная. Во-первых, мы можем воспользоваться четким разделением сфер деятельности. Во-вторых, мы имеем возможность заглянуть в будущий номер и узнать, какие



вакансии нас там ожидают. И наконец, мы находим в системе ссылок ***«Украинский сервер по трудоустройству»*** (**http://www.jobs.com.ua**), который давно уже нас заждался.

Его девиз на главной страничке *«Мы ищем — вы отдыхаете»* подкреплен соответствующим рисуночком: озабоченные люди в кабинете и беззаботный прохожий на солнечной улице. Наглядно? Далее следуют разделы *«Поиск работы»*, *«Поиск работника»*, *«Регистрация»* и *«Информация»*. Мы — работники, поэтому нас интересует «Поиск работы». Выбираем категорию — из финансов, бизнеса, компьютеров, рабочих специальностей, сферы услуг и т.д. Сразу скажу, что предложений оказывается не особенно много — но, в конце концов, дело не в количестве, а в качестве.



«Експрес-об'ява» (**http://www.eo.kiev.ua**), на первый взгляд, не хуже других изданий по трудоустройству. Но не спешите радоваться, ибо этот сайт — один из самых загадочных. Загадки начинаются с перечня рубрик. С надеждой войдя в раздел *«Оголошення»*, мы попадаем не на просмотр объявлений, а совсем в другое место. Отсюда объявления отправляются и прочитать ничего нельзя. Обескураженно вернувшись на главную страницу, входим рубрику *«Газета»*. Нам даже кажется, что это и есть желанная база данных объявлений по трудоустройству, но мы опять ошибаемся. Потому что база объявлений «Експрес-об'яви» в Интернете — загадка загадок. Да, нам предлагают перейти в раздел *«Пропоную роботу»*. Но на деле нам показывают только *«Шукаю роботу»*, как бы воспитывая в нас комплекс неполноценности. Мол, кто вам будет работу предлагать. Вон вас сколько — все ищут...

Так вот безрадостно и покинули мы «Експрес-об'яву». Но, оглянувшись назад, мы оценили всю прелесть наших «рабочих» раскопок — нам есть где искать и что находить. Да и грамотные мы теперь — резюме составлять научились. А нынче с резюме ни один работодатель не страшен. И вообще мы самые нужные работники. И мы еще увидим «небо в алмазах».

ЗОЛОТОЕ ДНО ИЛИ ХАЛЯВА

Вячеслав ОЗЕРОВ

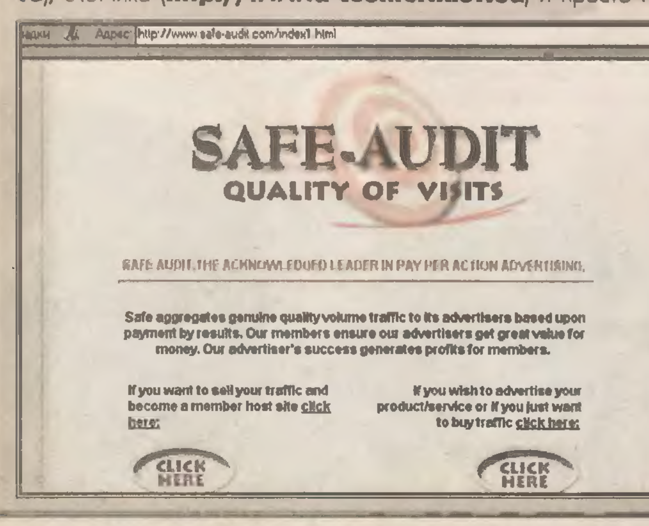
Выпуск 1. Деньги в сети

Наверняка, многие слышали хотя бы пару историй о том, как люди зарабатывают деньги в сети, о том, как это можно сделать легко и красиво. Осмелюсь развеять некоторые иллюзии по этому поводу.

Самое первое, что надо уяснить — это то, что просто так деньги никто высылать не будет. На данный момент в сети практикуется два, отличных друг от друга, способа заработка: создание коммерческого проекта (виртуальный магазин, библиотека, платная услуга сервера и др.) и некоммерческого (персональная страница). При выборе первого или второго меняется и путь достижения цели (получение денег). Сообразуясь с названием статьи, поговорим именно о некоммерческом проекте. «А откуда будут браться деньги?» — спросят многие. Да от рекламодателей. Они оплачивают каждый «клик» по размещенному ими на вашей странице рекламному банеру (англ. banner — знамя. В Интернете оформленная в виде небольшой картинки — «флажка» — ссылка на какую-либо страницу).

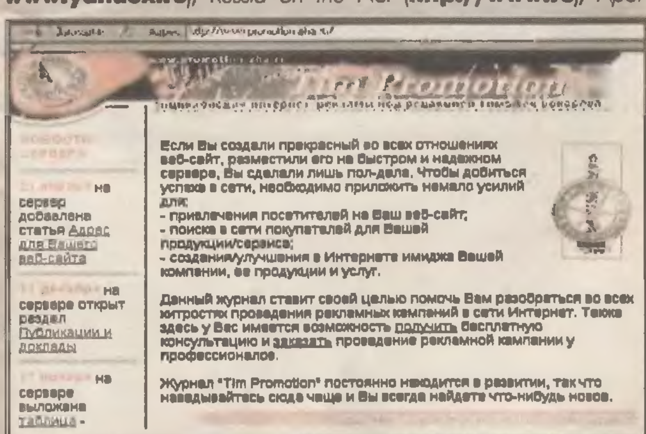
Создание собственного сайта

Любой проект в Интернете представляет собой некий сайт, содержащий определенную информацию. Успех проекта во многом зависит от своевременности появления, интересного для аудитории содержания, грамотной раскрутки и дизайна. Оригинальная идея — львиная доля успеха. Прежде всего четко определитесь, какой сайт вы создаете (газета, бизнес-страница, доска объявлений или что-то другое). От этого будет зависеть дальнейший подбор соответствующих заголовков, врезок, элементов дизайна и даже URL'ов — и все это для максимального привлечения и удержания внимания читателя. Если все прошло нормально и у вас появился собственный сайт, представляющий несомненный интерес и регулярно обновляющийся, то при благоприятных обстоятельствах складывается определенный круг постоянных посетителей, называемый целевой аудиторией. О технических подробностях создания страницы можно прочитать, посетив одну из Web-справочных, посвященных данной теме, линки на которые находятся в конце статьи. Определение категории посетителей — важная задача. Справившись с ней, вы быстро поймете, насколько будет интересен тот или иной материал, какой следует делать дизайн и т.д. Выяснить, кто же реально интересуется вашим сайтом, можно с помощью голосований (**http://www.vantagenet.com**), гостевых книг (**http://www. guestbook.ru**), счетчика (**http://www.a-counter.kiev.ua**) и просто по письмам. Не забудьте подумать о том, как часто вы сможете обновлять свои страницы и отвечать на письма читателей.



Раскрутка сайта

Раскрученность сайта — важный показатель для любой страницы, поскольку чем больше людей заходят к вам, тем больше из них нажмет на банеры, за что и платят деньги. Не ленитесь добавлять ссылки на вашу страницу в различных поисковых машинах, таких как *Rambler* (**http://www. rambler.ru**), *Yandex* (**http://www.yandex.ru**), *Russia on the Net* (**http://www.ru**), *Aport* (**http://www.aport.ru**), *Ukrainian Web List* (**http://weblist.gu.net**). Вы быстро заметите, что на страницу будут прибегать от пяти до пятидесяти человек ежедневно. Познакомиться со всеми нюансами раскрутки можно на сайте, специально посвященном данной теме, адрес **http://promotion. aha.ru/**



Заработок

Все ваши заработки в Интернете зависят от количества посещений, а количество посещений — от интереса к сайту и грамотности его раскрутки. С трафиком связана стоимость рекламного пространства и, соответственно, его востребованность (в том случае, если вы захотите разместить рекламу местной фирмы или организации на своей странице). На сегодня самый распространенный способ получить деньги (его предлагают большинство контор, оплачивающих рекламу) — прямопропорциональная плата за количество нажатий («кликов») на рекламные банеры. За каждое нажатие вам начисляется определенная сумма (одно нажатие — это обычно от $0.05 до $0.2). Когда набегает около $50 или $100 (в каждой организации по-своему), по адресу, указанному при регистрации, придет чек на заработанную сумму («наличку» с него можно получить в любом крупном банке). Но в последнее время некоторые рекламодатели предпочитают платить не за «клики», а за определенные действия посетителей вашей Web-странички на их сайте. Праздный интерес пользователя (зашел, посмотрел, вышел) контора вам не оплатит, если же намерения посетителя вполне конкретны (зашел, зарегистрировался, записался в список

Адрес: http://www.mediahits.com/

MEDIAhits

Advertising on the Internet is becoming more and more sophisticated with advertisers demanding gre... media dollars

Meanwhile, thou... owners are discovering that they too can start earning a slice of the Inte... g advertising cake, simply by joining the ... hits banner advertising network

Place a ... hits banner on your website NOW and start earning immediately

Adv... benefit by broadcasting their own banners on ... hits, and accessing a huge global audience

рассылки рекламы и т.д.) — извольте получить денежки. Подыскивают рекламодателя специальные агентства (они берут за это от 10% до 20% комиссионных), ссылки на них ниже. Чем это лучше дохода от $0.05 до $0.2 за нажатие пользователем на рекламный банер? Во-первых, вы получите в 10-20 раз больше, во-вторых, сможете выбрать тип банера (в остальных случаях все время появляются разные) и изменить его заголовок (например, написать снизу «Куча места под домашнюю страницу для каждого»). Имейте в виду — рассчитывать на «бабки» стоит только при показах банеров страниц, раздающих халяву или предлагающих место под беслатные страницы (99,9% русскоязычного населения никогда не будет ничего покупать по кредитной карточке за границей).

На данный момент существуют три конторы, реально выплачивающие деньги, подыскивающие рекламодателя и допускающие к регистрации русскоязычные сайты: ***Safe-Audit* — http://www.safe-audit.com**; ***ClickTrade* — http://www.clicktrade.com**; ***Puzz* — http://www.puzz.com**

Альтернатива

Ну, а тот, кто ничего не хочет придумывать, а занимается лишь однотипной работой, рекомендуем следующее — а именно, «клик»-клубы. Идея подобных заведений очень проста: вы регистрируетесь на каком-то бесплатном сервере (**http:// www. chat. ru**) и ставите на страницу банер системы, которая платит за «клики». Остальные участники «клик»-клуба делают тоже самое, потом координатор клуба раздает всем участникам Web-адреса зарегистрировавшихся членов (на страницах которых тоже расположены банеры), и все, что необходимо — пройтись по списку и наклацать мышью по банерам. Остальные участники данной системы сделают то же самое на вашей странице. Сами вы не можете клацать по банерам на своей странице, так как система отслеживает «клики» только уникальных IP-адресов, и второй раз ваш «клик» просто не будет учитываться. Хочу заметить, не стоит это делать, если: 1. Клуб «кликателей» имеет меньше 30 участников (в этом случае вы получаете мизерные деньги, не компенсирующие затраченное время); 2. Вы не уверены в репутации членов клуба (на банеры вашей страницы могут не клацать. Сейчас ни один клуб «кликателей» не может отслеживать, действительно ли вы клацали на страницы).

Пирамиды

Остановимся на данной теме, поскольку в последнее время на досках объявлений (**http://kiev-job.hypermart.net**) появляется все больше и больше сообщений, предлагающих заработать $30 000 в месяц. Если при этом речь идет о MLM, Пирамиде, Фонде Взаимопомощи — даже не слушайте об этом. Скорее всего вам предложат внести некоторую сумму, которая якобы пойдет либо на вступительный взнос (который реально распредилится между вышестоящими органами управления пирамидой), либо в фонд. Все работает по принципу: кто первый, тому и больше. Во всех цивилизованных странах Пирамиды официально запрещены.

В данной статье были описаны основные способы заработка денег в сети. Если у вас появились вопросы, дополнительную информацию можно получить, обратившись к следующим ресурсам:

***Как сделать деньги в Интернете* — http://www.halyava.ru/pel/**
***Заработок в сети* — www.halyava.ru/luchiaen/**
***Интернет как источник дохода* — http://www.2001photo.com/ad/**
***Халява* — http://foryou.hypermart.net/frames.html**

О том, как раскрутить сайт:

***Сайт промоушн* — http://promotion.aha.ru/;**
***Раскрутка* — http://www.glasnet.ru/glasweb/rus/sitepromo1.html**
***Раскрутка сайта* — http://members.xoom.com/xander33/**
***Бесплатная раскрутка* — http://members.xoom.com/freebest/Promotion/**
***От идеи до популярности* — http://www.chat.ru/~mchef/**

О том, как создать персональную страницу:

***Краткое руководство по HTML* — http://werbach.com/barebones/**
***Как создать свою страницу* — http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/4122/**
***Введение в HTML* — http://www.express.ru/html.doc/html_ref/**
***Руководство Лебедева* — http://www.design.ru/kovodstvo/**

Рекламодатели:

***Shout* — http://www.shout-ads.com/**
***Safe Audit* — http://safe-audit.com**
***Value Click* — http://www.valueclick.com**
***Media Hits* — http://www.mediahits.com/**

В своих долгих странствиях по Интернету я встречал немало интересных или полезных сайтов. Но один из них доставил мне просто истинное удовольствие и своим оформлением, и полезностью содержания, и стилем изложения. Очень жаль было оставлять столь ценный экземпляр лежать в Интернете, недоступном для многих. И мы решили опубликовать раздел сайта NEOSOFT (http://neosoft.ic.ru), посвященный просмотрщикам графики, естественно, с согласия автора — Аркадия Истомина (Lighttek Software, http://www.lighttek.com)

Май Ласковый

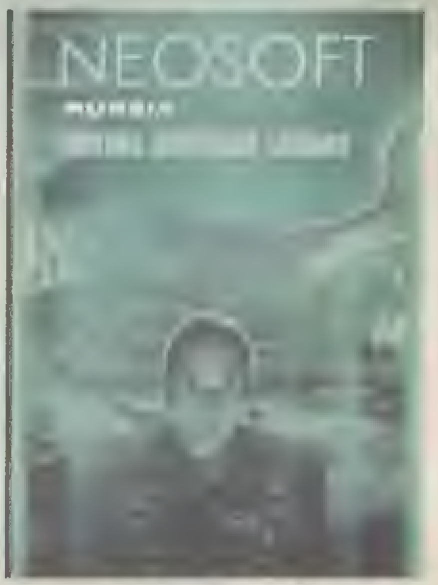
СМОТРИ В ОБА!

«Мы рады приветствовать Вас на Neosoft! Надеемся что Вы сможете найти здесь что-то интересное для себя.

Создавая этот сервер, мы не ставили перед собой задачу максимально охватить все сферы программного обеспечения и ежедневно давать краткие упоминания о появляющихся программах. Мы хотели дать максимально полную характеристику каждой программе для того, чтобы человек смог сразу составить свое мнение о ней.

Все люди, участвующие в проекте Neosoft Russia, являются либо специалистами, либо фанатами своей области ПО. Обзоры написанные ими базируются на реальном знакомстве с программами.

Graphic Viewers — графические просмотрщики. Найти хороший вьювер среди десятков подобных очень сложно. В этом разделе Вы сможете подобрать себе именно ту программу, которая Вам необходима...»



Как ни странно, но среди графических просмотрщиков, в огромном количестве появляющихся в Интернете, очень сложно найти действительно оригинальные вещи. В этой сфере программного обеспечения стандарты видимо уже въелись в сознание разработчиков. Существует около десятка «основных» программ, похожих друг на друга, как близнецы, и сотня вьюверов второго эшелона, стремящихся обрести функциональные возможности представителей первого десятка. Все графические вьюверы можно разделить на три типа:

1 тип. Примитивные. Имеют только область просмотра и меню (и/или полоску инструментов). Чтобы открыть файл, необходимо каждый раз залазить в меню, пункт «Открыть», файловый диалог и, наконец, нажать кнопку ОК.

2 тип. Вьюверы с боковой панелью браузера. Файлы открываются одним щелчком в списке файлов

3 тип. Вьювер с возможностью предварительного просмотра картинок в виде их маленьких копий (thumbnails). Наиболее сложный для программиста и удобный для пользователя вариант. Этот тип просмотрщиков можно разделить еще на две категории: программы, создающие thumbnails каждый раз при считывании каталога, и программы, создающие thumbnails один раз, а потом хранящие их в базе данных на диске.

ThumbsPlus 4.0

Cerious Software

Мой личный фаворит. Стандартный для этого типа программ интерфейс: слева окно дисков и каталогов, справа окно уменьшенных картинок. Щелкаешь на картинке — она открывается в отдельном окне. Теперь к ней можно применить несколько эффектов, типа



корректировки яркости, контрастности, замены цветов. Есть функции обрезки изображения, поворотов и т.д. В общем, вполне достаточный набор для быстрого создания изображений нужных пропорций.

Каталоги изображений ThumbsPlus хранит в собственной базе данных. Это означает, что для создания thumbnails Вам нужно один раз запустить длительный процесс сканирования диска, зато потом картинки будут открываться моментально. Недостаток такого способа — большой объем базы данных, но, имея стандартный винчестер (1-2 Гб), вполне можно пожертвовать 10-50 Мб под базу. Если Вас этот вариант не устраивает — воспользуйтесь ACDSee.

Среди прочих достоинств программы можно назвать огромное количество распознаваемых форматов, хорошие средства конвертации и работоспособность после окончания 30-дневного периода

Последняя 4-ая версия программы включает, кроме многочисленных мелких улучшений, еще и громоздкую поддержку нового формата базы данных Не знаю, насколько это было оправданно, но загружать из сети 9-мегабайтный файл многие, наверное, даже не рискнут

ACDSee 2.4

ACDSee Systems



Форматы: BMP, DCX, GIF, IFF, JPEG, PCD, PCX, PIC, PNG, PSD, TGA, TIFF, WMF

Как графический просмотрщик ACDSee остается непревзойденным в способности быстро расшифровывать и показывать изображения. Одно из главных достоинств — создание на лету уменьшенных копий картинок. Когда Вы открываете каталог, программа сразу начинает показывать все картинки, расположенные в нем, и делает это в фоне, абсолютно не мешая остальным процессам. Ни один конкурирующий продукт не может сравниться с ACDSee в этом. Но все же как бы ни был быстр алгоритм расшифровки, просмотр больших каталогов

графики при помощи ACDSee может оказаться утомительным занятием. В этом случае советую включить опцию *«Tools — Options — Thumbnails — Enable Thumbnail cashing»*. Теперь ACDSee будет использовать сохраненные на диске базы изображений для быстрого вывода картинок предпросмотра.

Abracadabra 1.25

Lighttek Software



Форматы: BMP, GIF,JPEG, PCX, TGA, RLE, DIB, WMF, ICO, TXT, RTF, HTML.

Программа спорная: одни восторгаются, другие категорически не принимают. Главное, что никто не отказывает в оригинальности. Кроме просмотрщика графики, может работать как текстовый редактор (TXT,RTF) и запускать приложения.

Позволяет связывать в цепочки графические файлы, делая ссылки в виде текста или картинки прямо на изображениях. Также можно создавать ссылки на EXE, COM, BAT, PIF,LNK файлы и строить аналоги Windows Desktop. Последние полгода программа почти не обновлялась. Но версия 1.3 со множеством изменений уже существует в рабочем варианте.

PicaView 1.3

ACDSee Systems

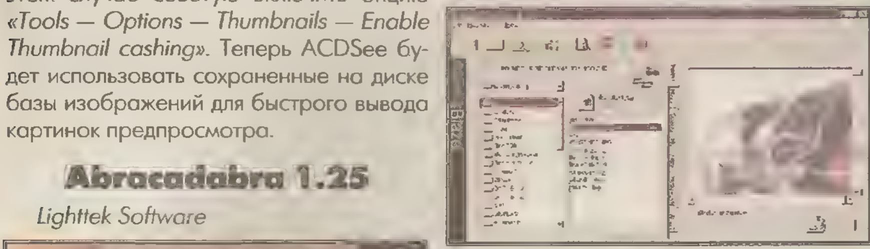
Форматы: BMP, DCX, GIF, IFF-ILBM, JPEG, PCX, Photo-CD, SoftImage PIC, PNG, PhotoShop-PSD, TGA, TIFF, WMF

Одна из немногих утилит, про которую можно сказать: «Да, действительно, оригинальная и полезная». Pica View добавляет в popup-меню графического файла маленькую картинку, позволяющую моментально понять, что же содержит этот файл. Причем PicaView действует не только в меню, вызываемой правой клавишей мышки в Explorer, но и в файловых диалогах Save, Open и т.д.

Замечательная вещь. Очень рекомендую. Я постоянно пользуюсь ею при открытии файлов в Photoshop'е и других программах.

MediaBlaze 1.5d

Dryad Systems



Форматы: BMP, DIB, RLE, CUR, ICO, GIF, JPG, WMF, EMF, WAV, MID, RMI, AVI, MPEG, Photo CD, Video DISC .

Один из самых «обновляемых» продуктов в сети. Куча всяческих наград. От себя могу сказать — не понял... Ну, абсолютно не понимаю я эту программу. Потратил кучу времени на загрузку, инсталлировал что-то в свой многострадальный Windows/System. И в результате — полное убожество, которое даже картинку целиком показать не может. Только в своем окошке 400x400 со скроллингом. Правда, может это ограничение trial-версии... Но окно программы свои размеры изменять отказалось, а потом она (программа) и вовсе свалилась. Не повторяйте моих ошибок, не скачивайте MediaBlaze! Сделано на VB5, 2 Мб download, ничего не умеет.

Makaha 2.0

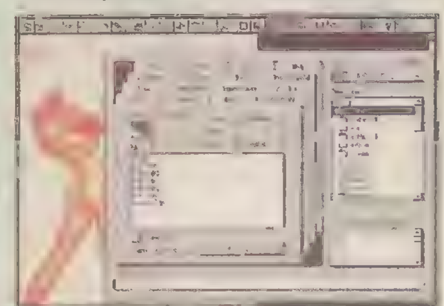
Brandyware



Абсолютный монстр среди всех подобных программ. Содержит море функций, кнопок, кнопочек, экранов. Есть даже функция Shutdown computer. Если Вам нравится исследовать устройство непонятных программ — это вещь для Вас! Главное, не откопать где-нибудь в недрах Makaha команды форматирования и не «почистить» свой винчестер... Работа программы основана на таком же невероятном количестве OCX-компонентов. При инсталляции Вас спросят, куда установить программу, а потом загрузят в... Windows/System несколько мегабайтов этих файлов... Но все же, основную функцию — просмотр графики — программа отрабатывает неплохо. А все ее многочисленные конвертеры и эффекты, основанные на чужих компонентах, тоже вполне работоспособны, хотя и мало согласуются друг с другом.

The Viewer Pro 4.2

Brandyware



Младший брат Makaha. Такой же безумный и непредсказуемый. Но если Makaha у меня все же делала то, что подразумевалось в ее меню и инструментах, то ViewerPro либо в одних случаях задает какие-то дурацкие вопросы и напоминания, либо в других ситуациях молча и необратимо что-то делает. Окно открытия файлов этой программы уже с первых минут готовит Вас к опасной роли первопроходца. Такого обилия непонятных кнопочек нет ни в одном другом Open-диалоге ни одной другой программы. Интересно, что вместо кнопки OK используется Accept. Меня как-то это все время напрягало. «Действительно ли я согласен ЭТО нажать? Может, ну ее на фиг, а то потом хлопот не оберешься...» The Viewer Pro, как и Makaha, умеет добавлять всяческие примочки к картинкам типа облаков с надписями внутри, но все это опять же совершенно неуправляемо. При закрытии искореженной всяческими фильтрами, поворотами, линиями и т.п. картинки, программа почему-то не спрашивает, а нужно ли сохранить изменения? Начинаешь опасаться за сохранность картинки... После знакомства с продуктами Brandyware у меня возникло стойкое ощущение, что они действительно сделаны для обезьян, макак разных, шимпанзе. Результаты работы те же, что и у этих животных, взявших в лапы кисти и краски.

ЧЕЛОВЕКУ КОМПЬЮТЕРУ СВОЙСТВЕННО ОШИБАТЬСЯ

Сергей Толокунский (sergT@mycomp.com.ua)

Куда не зайдешь, везде видны счетчики дней, часов, секунд, оставшихся до этого знаменательного события. Особенно впечатляют часы, установленные на Эйфелевой башне в Париже, неумолимо отсчитывающие время, оставшееся на решение неотложных проблем. Нет, я не призываю прямо сейчас бежать и покупать елку, с этим можно подождать еще месяцев 10. А вот тут-то заняться проверкой компьютеров дома и в офисе на устойчивость к «проблеме 2000 года» — самое время.

О чем люди говорят

Итак, на страницах газет, на экране телевизоров и на просторах Интернета уже несколько лет назад появились сообщения о «проблеме 2000 года». Чем только не пугают обывателя: и остановкой всех компьютеров, и прекращением работы электростанций и транспорта, даже мрачные пророчества Нострадамуса сюда приплели.

Что ж, в определенной степени такая интенсивная пропаганда приносит свои плоды — о проблеме 2000 года знают практически все, даже далекие от компьютеров домохозяйки. Наслушавшись и начитавшись этих «страшилок», можно действительно выключить компьютер и достать старый арифмометр. И все же, давайте попробуем «дать бой» 2000 году, показав тем самым, что относимся к прогрессивной части человечества.

История болезни

Вернемся лет на 30-40 назад. В это время создаются первые вычислительные машины, первые компьютерные сети, человек осваивает космос и запускает искусственные спутники. Обмен информацией становится все более простым и удобным, зарождается Интернет. Однако компьютерам не хватает производительности, объема памяти и хранителей информации и т.п. (не значит, что сейчас эти проблемы решены). А раз не хватает — нужно экономить. На чем? А на всем, чем можно, в том числе, и на формате хранения даты. Вот он, «роковой» просчет! Никто не мог подумать, что экономия одного байта информации может привести через пару десятков лет к серьезным проблемам, на решение которых будет потрачен не один миллион долларов.

Формат хранения даты

Как известно, компьютеры оборудованы таймером, который «отсчитывает» время и переводит дату. Значения даты и времени хранятся в CMOS — специальной памяти, содержимое которой не теряется при выключении компьютера. И все было бы хорошо, если бы дата записывалась в CMOS полностью. Однако, практически все старые компьютеры хранили только последние две цифры даты. Например, вместо 1998 года в CMOS содержался 98-й. Нетрудно представить себе, что произойдет, когда наступит 2000-й. Два последних разряда станут равными нулю и... вместо 2000-го начнется 0-й год. Соответственно, программы, работающие с датами, не смогут правильно функционировать, что может обернуться очень серьезными проблемами практически для всех компьютерных систем. И если неполадки в банковских компьютерах приведут к задержке платежей, путанице расчетов и прочее, то что может произойти, например, в аэропорте, страшно себе представить.

Недоработки программного обеспечения

Беда не приходит одна. Проблема 2000 года не исчерпывается неполным форматом хранения даты. Казалось бы, достаточно заменить или перепрограммировать BIOS'ы компьютеров так, чтобы они «научились» работать с полной датой, и вопрос был бы снят. Но не следует забывать о том, что очень многие программы успели «привыкнуть» к неправильному формату и используют в расчетах только две последние цифры. Вот это уже по-настоящему серьезная проблема — ведь все такие программы необходимо как-то переделать. А ведь в их число входят не только приложения, написанные под привычную wIntel-платформу, но и программное обеспечение, под которым работают все еще использующиеся мейнфреймы, и альтернативные Windows операционные системы, и приложения для UNIX-серверов и станций... Этот список можно продолжать еще очень долго. Поэтому устранением ошибок, так или иначе связанных с проблемой 2000-го года, уже несколько лет занимается большое число программистов. Только вот к сроку все равно не успеть — даже компьютеризированные США не будут готовы на 100% (несмотря даже на то, что вопрос решается на уровне правительства). В остальных развитых странах степень готовности еще меньше.

2000 год у нас

Что же касается Украины и стран СНГ, то ситуация в этих странах оценивается поразному. Очевидно, что уровень компьютеризации у нас довольно низкий, равно как и у многих наших соседей. Поэтому проблема 2000 года затрагивает наше государство в гораздо меньшей степени чем, например, США. С другой стороны, денег нет и на более важные нужды, чем переписывания каких-то там программ. Соответственно, сколько-нибудь серьезные меры практически не принимаются. Чем это обернется, еще не ясно, однако страны Запада всерьез обеспокоены возможностью сбоев в системе обороны России (в том числе и ядерной) и постоянно предлагают помощь для предотвращения возможных ошибок.

Домашние компьютеры

А вот домашних компьютеров (соответственно, и пользователей) проблема 2000-го года практически не коснется.

Адрес http://www.ibm.com/ibm/year2000/pcs/

Year 2000 and Your PC

Welcome
Best Routes
Risk
Challenge
–Hardware

Everywhere you go these days you hear about the challenges Year 2000 will bring to computer systems What you may not know is that Year 2000 also can affect personal computers such as your IBM PCs That's why we've created this road map You can use it to find the best route for making sure your systems are Year 2000 ready and to help assure you



Производители «железа» и программного обеспечения постоянно выпускают новые прошивки, патчи, фиксы и т.п., направленные на устранение ошибок, связанных с 2000 годом. Практически на каждом Web-сайте фирм, которые занимаются производством материнских плат, готовых компьютеров, а также софт, появились разделы о 2000 годе. То и дело мелькают надписи «Year 2000 compliant», что означает совместимость того или иного продукта с... непонятно чем — наверное, с "проблемой". А если серьезно, в подобной ситуации фирма должно гарантировать надежную работу своей системы на рубеже тысячелетий.

Фирма Microsoft утверждает, что все ее новые программы устойчивы к данной проблеме. И тем не менее, то и дело появляются сообщения об ошибках, обнаруженных то в Windows, то Office и т.п. Но ничего страшного в этом нет. Во-первых, чаще всего эти сбои могут произойти при стечении совершенно невообразимых обстоятельств. Например, если кому-то вздумается перевести время ровно в 0:00, то Windows может неправильно это сделать. Во-вторых, Microsoft выкладывает на свой Web-сервер «заплатки», исправляющие упомянутые недоработки. Более того, Microsoft подготовила CD-ROM, на котором собрана информация о том, как 2000 год может отразиться на приложениях, выпускаемых этой фирмой. Распространяется он вроде бы бесплатно, но, к сожалению, только в США и Канаде.

Не забудьте проверить машину

И все же, для полного спокойствия не мешает проверить свою машину на устойчивость к проблеме 2000 года. Можно, конечно же, поступить «варварским» способом: просто перевести дату на 31 декабря 1999 года и позапускать наиболее часто используемые программы (кстати, таким образом тестировались некоторые крупные банковские системы Европы). А можно воспользоваться рядом доступных на сегодняшний день тестовых программ, которые проверяют BIOS и системный таймер. Одну из них можно скачать по адресу: **http://www.nstl.com/downloads/y2000.exe**. Она предназначена для тестирования IBM PC-совместимых компьютеров в режиме DOS.

Полезные ссылки

В сети Интернет существует довольно большое количество страниц и даже серверов, посвященных проблеме 2000 года. Ниже приведены некоторые интересные, на мой взгляд, ссылки:

http://www.y2k.com — сайт полностью посвящен проблеме 2000 года.

http://www.microsoft.com/technet/year2k/default.htm

http://www.ibm.com/IBM/year2000

http://www.apple.com/macos/info/2000.html

http://www.compaq.com/year2000





«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №6 12.2.99-18.2.99

ЛУЧШИЙ СПОСОБ ЗАЩИТЫ НАПАДЕНИЕ

Василий ПОПОВ



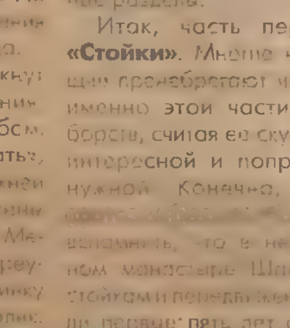
История рукопашного боя так же стара, как и история человечества. Человеческое тело при выполнении определенных условий — одно из самых лучших оружий. Опытный боец может противостоять даже вооруженному противнику. Примеров этому сколько угодно: начиная от окинавских крестьян XIII в., которые пробивали голой рукой самурайские доспехи и заканчивая солдатами специальных подразделений, доказавшими превосходство человеческого тела над военной техникой в джунглях Северного Вьетнама или, например, в афганских горах.

Безусловно, для достижения высокого уровня мастерства нужно потратить не один год, быть может, посвятить этому всю жизнь. Но даже поверхностное знакомство с приемами рукопашного боя может сослужить хорошую службу. Это разовьет вас физически, и уж во всяком случае будет лучшим времяпрепровождением, чем диванное созерцание собственного несовершенства.

За последний десяток лет в нашей стране вышло множество пособий по различным стилям рукопашного боя. Книги, описывающие приемы ушу, карате, таеквондо и др., заполнили прилавки; на видеорынке появились кассеты с учебными фильмами. И вот перед нами ***CD-ROM «Практическая самооборона»***, это еще один, причем достаточно достойный вариант домашнего самоучителя.

На диске представлена синтетическая система рукопашного боя, составленная из элементов карате и джиу-джитсу. Эти приемы достаточно просты, их спокойно может использовать человек, не обладающий ни богатырской силой, ни фантастической гибкостью и «растяжкой». Не помеха для практического применения этих приемов даже неудобная одежда.

Вряд ли у пользователя возникнут сложности с панелью управления. Структура диска напоминает альбом. «Страницы» можно «перелистывать», щелкая по загнутым уголкам в нижней части экрана. Там же расположены кнопки управления: *«Оглавление»*, *«Меню»*, *«Выход»*. Кнопка с зеленым треугольником в центре оживляет картинку на экране, превращая ее в видеоролик. Четыре маленькие кнопки с двух сторон от нее дают возможность рассмотреть каждое движение по фазам выполнения. Подобное управление позволяет более полно воспринимать информацию и ставит этот диск на порядок выше книжных и видеосамоучителей. На картинке-заставке ярко отмечены большие кнопки, при нажатии на которые открываются пять разделов: *«Стойки»*, *«Блоки»*, *«Удары»*, *«Приемы»*, *«Оружие»*. Не пытаясь составить «конкуренцию» [illegible] инструктору, который явно участвовал в создании этой программы, попробую коротко прокомментировать данные разделы.



Итак, часть первая — **«Стойки»**. Многие начинающие пренебрегают изучением именно этой части единоборств, считая ее скучной, неинтересной и попросту не нужной. Конечно, можно [illegible] вспомнить, что в незабвенном монастыре Шаолинь именно стойкам и передвижениям в них посвящали первые пять лет обучения. Но на этом диске вы не найдете замысловатых поз «обезьяны, тянущей тигра за хвост» или «змеи, обвивающей журавля». Рекомендуемые в диске положения тела позволят вам уверенно чувствовать [illegible] и суетливых движений, что очень важно в условиях боя.



Второй раздел — **«Блоки»**. Короткие, экономные движения при правильном выполнении помогут вам отразить атаку человека, намного превосходящего вас как в весовой категории, так и по физической силе. Давно известно, что «тяжелый молот разбивает каменную плиту, но вязнет в мягком воске».

Показанные на диске блоки очень просты в применении. В конце этого раздела вы можете самостоятельно научиться делать из подручных средств, имеющихся в каждом доме, снаряды для отработки упражнений.

Следующий блок — **«Удары»**. Их много. Создатели диска предлагают пускать в ход все: руки, ноги, локти, колени и пальцы. Здесь же вас ознакомят с самыми уязвимыми местами человеческого тела, куда надо направлять удар, чтобы вывести противника из строя как можно быстрее. Вы не найдете здесь эффектных «вертушек», которыми любят блистать герои кинобоевиков. Представленные на диске удары можно эффективно применять в просторном вестибюле, в тесном лифте и на скользкой зимней улице.

Стоит подробнее рассмотреть предложенные в этом разделе элементы тренировки, направленные на закалку «ударных» поверхностей тела. То есть ваши руки, ноги, локти, колени, пальцы должны быть готовы к тому, что ими будут пользоваться как оружием. Иначе, вместо того чтобы обезвредить противника, вы можете оказаться в отделе травматологии. К этой проблеме лучше отнестись серьезно. Например, удары пальцами можно применять только тогда, когда вы уже умеете отжиматься на них от пола не меньше 20-30 раз.

В целом, указанные на диске упражнения помогут вам подготовить свое тело к сокрушительным ударам. Необходимо помнить, что тренироваться нужно по-

степенно, увеличивая сложность упражнений только после полного исчезновения неизбежных болевых ощущений. Не подражайте герою Ван-Дамма из известного фильма, который пытался ударом ноги срубить пальму — это может успешно и надолго сделать из вас инвалида. Лучше потратить на закалку два-три месяца, чем завершить занятия в первый же день тяжелым переломом. Помните: «Поспешность нужна при ловле блох».

Следующая глава — **«Приемы»**. Эта часть составлена особенно тщательно. Раздел состоит из комбинаций передвижений, ударов, воздействий на наиболее уязвимые участки тела противника. Его основа заимствована из джиу-джитсу. Здесь вам понадобятся навыки, полученные после знакомства с предыдущими разделами. Каждый элемент изучаемого приема подробно описан и показан в наборе фотографий и небольших демонстрационных роликах.

И еще одна часть — **«Оружие»** — должен особенно заинтересовать потребителей пособий по самообороне. Об оружии как таковом, то есть о видах пистолетов, автоматов и ножей, здесь ни слова не сказано. Речь идет об использовании подручных средств в качестве боевого оружия. Представлены здесь кабеля со свинцовой оплеткой и тяжелыми разъемами или сумки и портфели, набитые всякой металлической ерундой. Но есть и кое-что новенькое. Любителей электротехники скорее всего привлечет схема электрошокера с 30 000 В на выходе. «Пиротехники» наверняка порадуются возможности переоборудовать обычный электрический фонарик в однозарядный пистолет, способный значительно «облагородить» физиономию нападающего. Правда, нужно помнить о том, что подобные эксперименты могут привлечь к вам внимание правоохранительных органов.. Поэтому не советую пользоваться «изобретениями» без крайней необходимости.



Не обошлось и без конфуза. Как вам понравится обычный зонтик, к которому пристегнут огромный амбарный замок? Создатели диска предлагают огреть такой конструкцией по голове подвернувшегося хулигана, а в милиции объяснить, что замком вы пристегиваете зонтик к своей руке (или к одежде), чтобы его не украли в транспорте. Хотя, скорее всего, это просто шутка.

В изучении боевых искусств психотренинг не менее важен, чем физические упражнения. В этом диске вы найдете визуальный психологический тест **«Антистресс»**, который поможет вам определить свое психологическое состояние в данный момент, выдаст практические рекомендации как в текстовом варианте, так и в виде цветного визуального образа. Воспользовавшись программой, вы получите объективные характеристики своего эмоционального и физического состояния. Тест основан на бессознательных реакциях человека и абсолютно не похож на надоевшие всем распечатки в журналах и газетах. Главным его недостатком является замысловатый шрифт, который мне удалось прочитать только с третьего раза. К тесту прилагается сеанс аутотренинга с установками, которые нужно записать на магнитофон и прослушивать два раза в день.

Вот, в общих чертах, и весь CD-ROM «Практическая самооборона». Составлен он толково и добросовестно, поэтому заслуживает не меньшего внимания, чем все остальные учебники. Если вы считаете, что в этой области можно достичь желаемого эффекта при помощи одного самоучителя — приобретение подобного диска целесообразно. В общем, он может пригодиться всем без исключения. Нужно только запомнить одно правило. Знать, как выполняется прием, и уметь его выполнять — две разные вещи. Один из самых известных рукопашных бойцов России А. А. Кадочников говорил о том, что для эффективного использования того или иного приема в реальной боевой ситуации, его нужно отработать 10 000 раз. Так что не рассчитывайте на быстрый успех. Но если вдруг придется применять полученные знания на практике, вы поймете, что время потрачено не зря

Тимур ДЕНИСОВ
inter-net@softhome.net

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

В процессе работы с компьютером приходится использовать великое множество программ, которые с каждым обновлением пожирают все больше и больше ресурсов. Рано или поздно наступает момент, когда открытия окна программы или выполнения какой-либо функции приходится ожидать дольше, чем Вы непосредственно работаете. Причем, порой создается такое впечатление, будто производители программного обеспечения даже не подозревают о существовании компьютеров с оперативной памятью меньше 128 Мб, процессоров слабее Pentium II 450 и винчестеров до 10 Гб. И что для них до сих пор «тайна за семью печатями» — то, что эпизодически пользователю приходится запускать несколько программ одновременно. Что же делать в таком случае с Pentium 100, 16 Мб ОЗУ и ему подобными?



От мысли об обновлении «железа» по коже идут «мурашки», особенно, во время просмотра прайс-листов компьютерных фирм. Сам собою напрашивается вывод о страшном всемирном заговоре между производителями «софта» и «железа», намеревающихся, объединив усилия, освободить Ваш кошелек от с таким трудом накопленных денежных знаков.

Но, оказывается, чудеса бывают, и свою «рухлядь» можно существенно ускорить с помощью некоторых программ, производители которых, по-видимому, еще не участвуют в «заговоре». Более того, неплохие результаты даст элементарное наведение порядка на жестком диске, но об этом мы уже писали в одном из предыдущих выпусков газеты. Все же, перед тем, как перейти к рассказу об установке всяких полезных программ, необходимо поделиться еще несколькими полезными советами.

Не заполняйте диск до предела, т.к. скорость работы компьютера зависит и от того, сколько свободного места на нем отведено «виртуальной» памяти. Оставьте хотя бы 100 Мб, чтобы Windows было, чем «дышать».

Не забывайте регулярно проводить дефрагментацию диска, особенно если вам приходится часто устанавливать и удалять программы.

Dupeless
File Action Help
Found 554 duplicates in 240 sets based on size, name

Filename	Pathname	Size	Modified
IO.SYS	D:\SYSTEM\OSR2 RUS	214 836	11.12.96 1
IO.SYS	D:\SYSTEM OSR2 RU... OTHER	...4 836	11.12.96 1
msvcrt.dll	C:\Program Files\Macromedia\Firew	2..7 776	05.12.98 0
MSVCRT.DLL	C:\WINDOWS\SYSTEM	277 776	04.17.98 1
MSVCRT.DLL	D:\Program Files\... Soft... F	277 776	11.03.97 1

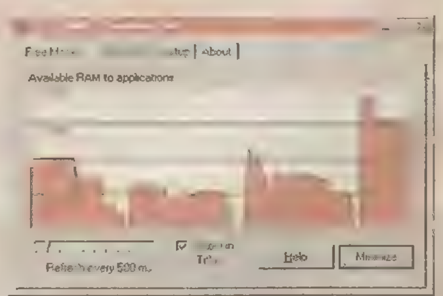
Done Check unwanted duplicates, then delete them

Освободить больше места поможет программа ***Dupeless 1.2***, ориентированная на поиск на дисках одинаковых файлов, — даже тех, которые «скрываются» под разными именами. Просмотрев результаты поиска, Вы сможете удалить дубликаты. Программа распространяется бесплатно, в Интернете ее можно скачать по адресу: **ftp://ftp.zdnet.com/pcmag/1998/0407/dupeless.zip** (размер — 371 кб). Для начала работы выберите команду *«Action — Start Scan»*, по окончании отметьте дубликаты для удаления и выберите *«Action — Delete checked files»*. Необходимые параметры установлены «по умолчанию», при необходимости изменить их откройте *«Action — Options»*. Интерфейс — английский, однако снабжен значками, понятными любому пользователю, поэтому при использовании программы затруднений возникнуть не должно. Тем более, что все удаляемые файлы помещаются в «Корзину» Windows.

Перейдем непосредственно к методикам ускорения (не путать с перестройкой, консенсусом и гласностью). Работать со всеми описанными ниже программами не покажется сложным даже неопытному или не знающему английского языка пользователю: для выполнения своих функций они либо нуждаются в единственном запуске (повторный не требуется), или же для их активизации достаточно одного щелчка мыши, и лишь в необходимых случаях.

Начнем с наведения порядка в оперативной памяти (ОЗУ). Как известно, в таковой хранятся программы, непосредственно используемые машиной в процессе работы. Когда Вы открываете больше программ, чем может вместить ОЗУ, «лишние» укладываются на диск, в «виртуальную» память. В этот момент оперативная память очень напоминает переполненный автобус, в котором нечем дышать и тем более нет места новым пассажирам, хотя кое-кому можно было бы и выйти (например, в ту же «виртуальную» память). А Вам при этом нужно втолкнуть туда, в это столпотворение, нового пассажира, т.е. запустить еще одну программу. Послушав Вас, Windows приступает к перемещению пассажиров с места на место, но пока кого-то «выталкивает» на диск, на подходе уже новый «клиент»; в результате могут начаться конфликты (не правда ли, Вы уже подумываете про увеличение объема «оперативки»?). Оперативная память до отказа забита нужными и не нужными в данный момент программами.

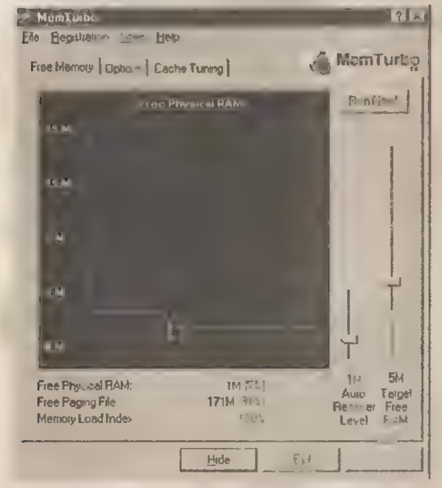
Для устранения подобного безобразия рекомендуется использовать ***FreeMem Standart 3.0*** (**http://www.meikel.com**). Вы указываете программе, какой объем ОЗУ должен быть сво-



бодным, а она выпроваживает кое-кого в «виртуальную» память, оставляя самых необходимых «пассажиров» (причем делает все это достаточно умно). Кроме того, на панели задач Вам постоянно сообщается, какой объем памяти на данный момент остается доступным. Так, если возникла необходимость запустить еще одну «большую» программу, а FreeMem показывает «ноль» мегабайт воздуха — просто нажмите кнопку Allocate and Free, и указанный объем ОЗУ будет освобожден. Эффект — отличный. Про-

грамму можно бесплатно скачать в Интернете (**http://www.hp.europe.de/weber/freemem.zip**; размер — 309 кб). После установки достаточно ввести всего два параметра. Первый (в меню Free Memory) — объем освобождаемой памяти; чем больше ОЗУ, тем большее значение можно указывать. Второй — в меню *Start Up* отметьте флажок *Run automatically with Windows* и выберите значение свободной памяти при запуске программы.

MemTurbo 1.0b (**http://www.memturbo.com/**) напоминает FreeMem, однако более удобна в работе. В



частности, освобождение она производит автоматически — как только уровень свободного места в памяти опускается ниже установленной границы (меню *«Free Memory — Auto Recover Level»*), а также через определенный промежуток времени (меню *«Options — Recover RAM automatically every ... min»*). Кроме того, необходимый в данный момент объем ОЗУ в MemTurbo 1.0b можно освободить и вручную, как и во FreeMem (*«Free Memory — Target Free RAM — Run Now»*). Программа «сидит» в системной панели (рядом с часами), для открытия окна достаточно щелкнуть по значку; текущее значение объема свободной памяти можно увидеть, и просто подведя к окну курсор. В принципе, если после установки автоматических функций установить еще и флажок *«Options — Run automatically at Windows Start Up»*, о программе можете больше не вспоминать. Интерфейс — прост и очень удобен, с красивым графиком, на английском языке. Адрес в Интернет: **http://www.memturbo.com/downloads/memturbo.exe** (размер — 779 кб). Единственный недостаток MemTurbo 1.0b — через 30 дней придется заплатить за возможность ее дальнейшего использования. Кроме этого, в бесплатной версии отсутствует хорошая функция для работы с «кэшем», и приходится использовать следующую программу.

Программа ***Cacheman 3.51*** (**http://ultimatum.homo.pages.do/**) очень полезна для компьютеров, у которых памяти меньше 64 Мб; облегчит жизнь и любителям компьютерных игр. Не нужно быть сугубым специалистом, чтобы понять простую вещь: для решения разных задач необходимо задействовать разные ресурсы вычислительной системы, — одно дело, когда Вы запускаете текстовый редактор типа «NotePad», и совсем другое — суперсовременный 3D-шутер. А вот Windows, в отличии от Вас, в такие тонкости не вникает. Все, что делает Cacheman 3.51. — это устанавливает оптимальный размер «кэша» в файле system.ini. Специалист, конечно, сможет произвести сию операцию и вручную, а вот для всех остальных пользователей программа предлагает несколько вариантов установки, в зависимости от основных требований, предъявляемых владельцем к своему компьютеру. В меню *Settings* выберите вариант Windows (95 или 98), далее: *Standart System* — если в Вашем распоряжении обычная, по сегодняшним меркам, «персоналка»; *CD Writer* — если компьютер с устройством записи компакт-дисков; *Power User* — для любителей запускать одновременно большое количество «толстых» программ; *Low Memory System* — в случае, если оперативной памяти мало, и, наконец, *Quake 2, Unreal* — для отчаянных геймеров, располагающих машиной с оперативной памятью 16 или 32 Мб. Затем последовательно «кликните» *«File — Save&Exit»* и перезагрузите компьютер (для ввода новых параметров). Все, больше Chacheman 3.51. запускать не придется, в следующий раз вспомните о ней, когда резко измените взгляды на использование компьютерной техники. В Интернете программа находится на сайте **ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/win95/diskutl/cachem35.zip** (размер — 414 кб).

Нельзя обойти вниманием и программу ***vRamDir 1.10***. Так как она, в отличие от описанных выше, стоит денег, в своем рассказе о принципах действия последней ограничимся лишь парой слов. Программа оптимизирует (по словам разработчиков, ускоряет в 30 раз) работу с дисками, оперативной памятью и «кэшем», выполняет целую кучу функций по модификации компьютера. Скачать ее можно с **http:// www.virtusoft.com/VRAM110T. ZIP**; размер — всего 37 кб, незарегистрированная версия действует в течение 30 минут после каждой загрузки Windows.

После установки рекомендованных нами программ компьютер стал работать, как метеор, окошки появляются без задержек и винчестер не скребет на душе.

Продолжение на стр.22

Cat & Dogs 3

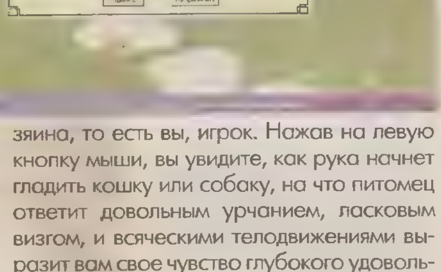
Богдана КОЗАЧЕНКО.

Кошки и Собаки 3

Для того, чтобы определить, какой аудитории адресуется компакт ***«Виртуальные питомцы»****, достаточно посмотреть на его обложку. Растрепанные фигурки котят и собачек на разноцветном фоне способны пробудить воспоминания о детстве в душе даже не отличающихся особой сентиментальностью взрослых. И привести в состояние, близкое к эйфории, тех, кому «до 16-ти».*

Текст на обложке гласит: «Виртуальные животные стучатся к вам в дверь. Не хотите ли обзавестись электронным другом? Вы увидите, как ваш питомец поднимается на дерево на заднем дворе и сворачивается клубком перед камином в гостиной. Вместе с ним вы вырастите цветы на лужайке. А когда ваш любимец подрастет, он может даже влюбиться и завести потомство».





Устроен диск просто, но во всем чувствуется продуманность и серьезность подхода создателей виртуального «кошачье-собачьего» рая к обустройству своего электронного мирка и созданию максимально комфортных условий для его посетителей. Вначале игрок оказывается перед «питомником» — красным зданием с большими воротами в центре. Панель управления «*питомником*» — 4 кнопки. Теми, что слева, можно выбрать одного или двух «питомцев» из 20 имеющихся в перечне. 10 видов собак и столько же кошек представляют популярные породы, но в каждом списке обязательно есть «дворянин» — пес-дворняжка и «уличная» кошка.

Определившись с выбором, нажимаете кнопку **«принять»**. Момент очень серьезный, так как игроку предстоит подписывать настоящий контракт. На экране появляется имя выбранной зверюшки (которое, кстати, можно изменить) и предоставляется место для личной подписи (имени) новоиспеченного «хозяина». Хотя в тексте контракта и наблюдаются некоторые несостыковки в падежных окончаниях, значимость происходящего очевидна: игрок обещает «питомцу» любовь, внимание, обязуется кормить его и играть с ним, а также ласкать и награждать за хорошее поведение. Правила игры оговаривают: если о зверюшке забыть, она убежит. Внизу — дата. Если условия кажутся вам подходящими, игра начинается.

В левом нижнем углу находится панель управления программой — небольшой чемоданчик. Куда бы вы не решили отправиться в игре, он перемещается с вами. На главной кнопке, благодаря которой эти перемещения возможны, написано слово «перейти». Места в игре хватает: тут есть 1) *питомник;* 2) *шкаф для одежды;* 3) *игровая комната;* 4) *двор;* 5) *пляж;* 6) *гостиная;* 7) *кухня* и 8) *площадка для игр*. В перечне значится еще и «*Рабочий стол*», на котором зверюшки хозяйничают с таким же энтузиазмом, что и в игровой. Наличествует и информация об игре (**www.fargus.com**), и возможность опубликовать то, что понравилось.

Итак, в питомнике вы уже побывали. Небольшой дворик возле него позволяет попрактиковаться в общении с «питомцем». Внизу экрана мелькают рекомендации на русском языке, например, такие: *«Чтобы приласкать питомца, нажмите на левую кнопку мыши и не отпускайте»; «Чтобы позвать питомца, дважды нажмите на кнопку «мыши»; «Лаской от питомца можно добиться чего угодно»; «Чтобы избавиться от питомца, швырните его в красную дверь»; «Если ваши питомцы наглеют, накажите их из брызгалки»* и т.п. Стрелочка «мыши» при некоторых операциях превращается в руку в белой перчатке, похожую на знаменитую «ручку» из сериала «Семейка Аддамс». Это и есть «хозяин», точнее, рука хозяина, то есть вы, игрок. Нажав на левую кнопку мыши, вы увидите, как рука начнет гладить кошку или собаку, на что питомец ответит довольным урчанием, ласковым визгом, и всяческими телодвижениями выразит вам свое чувство глубокого удовольствия и безграничной благодарности.



Следует заметить, что советов о поощрении, кормежке и ласке по отношению к зверюшкам в игре значительно больше, чем информации о наказаниях. Кроме брызгалки, есть еще только один способ продемонстрировать «хозяйский гнев»: правая кнопка «мыши» позволяет взять собаку или кошку за шиворот и перенести ее в другое место. «Питомцы» очень обижаются на непочтительное отношение к своей особе, о чем вам немедленно станет известно благодаря звуковой карте: они рычат и подвывают, а потом долго отказываются играть и общаться.

Кстати, виртуальные животные не делают того, за что обычно хозяева наказывают реальных: «мультяшки» охотно едят, много бегают, с увлечением играют друг с дружкой и спят, но на протяжении всей игры нигде не появляется ни единой лужицы, которую пришлось бы убирать. Если рассматривать «Кошек и собак» как очередную версию «Тамагочи», то этого момента составители программы не учли или сознательно его проигнорировали, — наверное, потому, что с милыми «компьтерными» зверюшками и так достаточно хлопот.

«Шкаф для одежды» битком набит нарядами для «питомцев». Здесь есть свитера, головные уборы, галстуки, бантики, носки и даже солнцезащитные очки, в которых четвероногий модник смотрится просто шикарно. Достать вещь с



полки не сложно: нужно лишь нажать на нее кнопкой «мыши» и затем перенести на ковер возле шкафа. Следующая (непростая) задача — попытаться надеть одежку на весьма подвижное животное. На одной из полок лежит странный предмет, напоминающий стрелу с ручкой. Когда вы его достаете, внизу экрана появляется уличающая надпись: «Вы хотите, чтобы питомец выглядел смешно!», а животное сильно расстраивается.

«Игровая комната» — один из самых интересных разделов. Центральное место занимает большой шкаф, в котором лежат предметы, предназначенные для дальнейшего распространения по всей территории игры. Три вида подушек, столько же картин, семена тюльпанов, роз и ромашек, которые можно вырастить в саду, лейка, горшки с цветами для гостиной, стенные часы, «точилки» для кошачьих когтей, средство от чесотки, брызгалки для наказания, миски со всяческой едой, коробка с подарком, из которой летят мыльные пузыри, музыкальная шкатулка, кусочки сыра для двух мышей, живущих в гостиной и во дворе, — вот приблизительный перечень этих вещей. Из всего содержимого шкафа наибольший интерес вызывает невообразимое количество игрушек для «виртуальных питомцев». Мячиков, шариков, клубков, машинок, разных предметов для бросания, бумерангов и летающих тарелок хватит для того, чтобы занять всех животных, имеющихся в перечне. Предметы легко перемещаются, например, из комнаты — в кухню, или во двор. Для этого нужно переместить нужную вещь — игрушку, коробку с семенами и т. д. — в чемодан, он же панель управления. Нажатием на кнопку чемодан открывается, и вещи при помощи «мыши», то есть руки, размещаются в его многочисленных отделениях.



Семена и лейка могут понадобиться только ***«во дворе»***. Земля на клумбе уже взрыхлена, поэтому «сеять» цветы нетрудно: рука разбрасывает семена, затем поливает их из лейки, а потом они растут прямо на глазах. Лучшее развлечение для питомцев во дворе — беготня и прыжки, а также охота за настоящей мышкой и «наведение порядка» в только что выращенных цветах, которые, кстати, ломаются. Любопытно, что склонность к ловле мышей у собак выражена гораздо сильнее, чем у кошек.

«На пляже» вы найдете полотенце и большой зонтик от солнца. Море (или река) — это маленькие волны в нижнем краю экрана; на кромке лежит раковина с раком-отшельником, в судьбе которого питомцы немедленно принимают бурное участие

«Гостиная» представляет собой уютную комнату с камином в центре. При желании его можно зажечь небольшой кнопкой слева. В стене у камина, справа и слева, расположены мышиные норки, обитатели которых вносят приятное оживление в каждодневное существование, впрочем, и так достаточно не скучное, ваших питомцев. На стену гостиной так и просятся часы и картины. Что будет изображено на последних — зависит от вас: содержание можно менять, поместив в рамку, например, свой портрет. Так как площадь гостиной достаточно велика, часть игрушек можно разместить и здесь.

«Кухня» оборудована холодильником, раковиной, полками и шкафчиками. В холодильник следует поместить скоропортящиеся продукты, то есть сыр, кости и молоко в бутылочке — он легко открывается. Остальную кухонную мебель можно заполнить баночками со средством от чесотки, мисками, пакетами с сухим кормом, вообще всем, что вздумается. На полке хорошо будут смотреться вазоны с цветами. Кстати, окно во двор открывается. Если вдруг понадобится вода, вы всегда можете открыть краны над раковиной — они работают; приятно, что хотя бы в виртуальных домах сантехника никогда не ломается.

«Площадка для игр» — это ковер, на котором поначалу ничего нет. Здесь можно запускать летающие тарелки и бумеранги, гонять мячи и машинки, поэтому арсенал игрушек для питомцев логичнее перенести именно сюда. Следует помнить, что избыток игрушек приводит ваших «воспитанников» в растерянность, так как играть с одной вещью им явно проще, чем с тремя.

«Рабочий стол» тоже может стать местом для игр — для этого достаточно нажать соответственную кнопку на панели управления программой. «Мультяшки», вырвавшиеся на «большой экран», не представляют угрозы для «родительских» программ, зато их присутствие здорово освежает интерьер.

Ну вот, теперь об игре ***«Кошки и Собаки-3»*** вы уже знаете все, что нужно. «Игрушка» выгодно отличается от «Тамагочи», во-первых, тем, что «работающий» компакт нельзя взять с собою в школу, во-вторых, тем, что питомцы не «умирают» от недостатка внимания — они просто «убегают» по своим делам. А так как игрок предупреждается об этом заранее, это не становится причиной трагедии, зато деликатно и убедительно воспитывает в ребенке чувство ответственности. Конечно, нет речи и о ежечасных «кормлениях» и «выгулах» любимой зверушки

Впрочем, игра может увлечь и взрослых: все персонажи очень забавны. Каждое животное — личность с ярко выраженным характером и индивидуальными повадками. Собаки и кошки никогда не ссорятся между собой, и наблюдение за их возней дает возможность расслабиться и отдохнуть. Черты поведения реальных наших четвероногих спутников подмечены очень верно: графика «Кошек и собак» сделана на профессиональном уровне. Игра может посоперничать с настоящими животными в том случае, если для того, чтобы завести последних, в вашей квартире недостаточно места, а у вас нет времени или денег. Одним словом, компакт «Кошки и Собаки-3» станет замечательным подарком детям, которым еще не исполнилось 16-ти!

Окончание, начало на стр. 24-25

В операционной системе Windows предусмотрена хорошая функция, которая называется *Drag&Drop* (что в переводе означает приблизительно «перетащи и брось»). Мы активно пользуемся этим удобством, перемещая или копируя файлы, тексты и т.д. В момент, когда происходит копирование, данные помещаются в специальный буфер обмена, и оттуда уже переносятся в заданное место. Однако, вот беда, после этой операции далеко не все программы удаляют данные из буфера, что отнюдь не способствует ускорению работы компьютера. Названный недостаток с успехом устраняет программка под названием ***ClipClear 3.1.0***. Почти не занимая места в «оперативке», в нужный момент она появлением значка на системной панели сигнализирует о том, что производится копирование. Для очистки буфера достаточно один раз щелкнуть мышью по этому значку. Не забудьте поместить ClipClear 3.1.0. в меню *«Автозагрузка»*; скачать программу из Интернета можно по адресу: **http://www.moonsoftware.com/cgi-bin/download.exe?clipclear** (размер — 14 кб, бесплатно).

С памятью разобрались, перейдем к процессору. Конечно, при помощи программных средств производительности его не увеличишь, как, к примеру, «Запорожец» все равно не заставишь ехать быстрее, чем ему положено. Но можно сделать обратный ход — «выключить» процессор в тот момент, когда необходимости в его работе не наблюдается (пусть тоже отдыхает, трудяга!). Для этого понадобится крохотная утилита, кстати, созданная нашим «советским» соотечественником, — ***AmnHLT***. Чтобы установить ее на компьютер, кликните по файлу *amnhlt.bat*, вслед за чем появится сообщение Windows о том, что данные внесены в реестр. Адрес в Интернет: **http://user.cityline.ru/~maxamn/amnhltmn.zip** (размер — 1 кб).

Попробуем заодно избежать и покупки нового модема. Не секрет, что реальная скорость передачи данных этих устройств отличается от заявленной в их спецификации. Достигается это за счет применения различных методик программного и аппаратного ускорения. С другой стороны, известно и то, что в некоторых случаях Windows отказывается оптимизировать выполнение отдельных операций. К примеру, настройки использующегося в Интернет протокола *TCP/IP* оптимизированы в нем для сетевого компьютера, а не для связи через модем. По стандартам Интернет значение важного параметра *MTU* (Maximum Transfer Unit) должно равняться 576, но провайдеры во многих случаях используют завышенные показатели, а в Windows для этого параметра вообще установлена величина 1500 единиц. С большой долей вероятности можно предположить, что настройки Вашего компьютера также нуждаются в корректировке.

Программ, стараниями которых обеспечивается максимальная скорость передачи данных, создано великое множество. Принцип их действия примерно одинаков, и различие состоит лишь в степени удобства работы и предоставляемых ими дополнительных возможностях. Поэтому выбирать программу, наиболее подходящую именно Вам, придется экспериментальным путем.

EasyMTU действительно очень проста в использовании. Установив, запустите программу; на появившийся вопрос машины ответьте утвердительно. Немедленно откроется окно программы, содержащее рекомендуемые для установки в Windows параметры (они же вызываются кнопкой *Suggested*, — на случай, если Вы уже что-либо изменяли). Для сохранения параметров нажмите *Save*, чтобы установить их «по умолчанию» для Windows — Default. После этого перезагружайте компьютер (программу запускать не нужно) и приступайте к тестированию модема. Если скорость передачи данных ухудшилась (а такое тоже случается), Вы можете вернуть старые настройки. Для этого снова запустите EasyMTU, перейдите во вкладку *Last Settings*, после чего нажмите *Restore last* и вновь перезагрузите компьютер. Программу можно скачать в Интернете по адресу: **http://members.tripod.com/~EasyMTU/easymtu103.zip**. Размер — 180 кб. Бесплатно.

В странах СНГ наиболее популярной программой ускорения является ***MTU-Speed Pro 4.10 updateI*** (**http://www.mjs.u-net.com/**). Результатом ее применения становится более гибкая настройка качества связи, также при ее использовании становятся доступны и некоторые дополнительные возможности. Например, проверка MTU для любого IP-адреса, настройки для нескольких модемов. Необходимо подчеркнуть, что MTU Speed Pro 4.10.updateI предыдущих установок не возвращает, поэтому при работе с ней следует быть осторожнее. С качеством связи полезно поэкспериментировать при помощи трех кнопок — *Basic Settings, Optimum Settings* и *Automatic Settings*. Сомневающимся в своих знаниях касательно протоколов TCP/IP других кнопок лучше не нажимать. Программа предоставляется бесплатно, правда, от добровольных пожертвований автор тоже не отказывается, о чем и сообщает в *«Справке»*; адрес в Интернет — **http://www.mjs.u-net.com/mtuspeed410.exe**, размер — 376 кб.

Прежде, чем бежать в магазин за новым «расширением», подумайте еще раз. Может, справитесь своими силами?

«СЕТЕВАЯ АКАДЕМИЯ»
ОБУЧЕНИЕ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ

Представляя **центр сертифицированного обучения *«Сетевая Академия»***, я могу с уверенностью сказать: *«Специалист в области компьютерных технологий — это всегда человек с большой буквы»*. Но специалистами не рождаются, ими становятся. Подавляющее большинство просто научилось, или их научили использовать те или иные программные продукты. Само название «компьютерный специалист» — понятие достаточно обширное. Если только Вы в фирме хорошо разбираетесь, как работать с *Microsoft Office*, то все сотрудники и начальник будут называть Вас специалистом, без которого «как без рук». Также Вас в любой организации назовут специалистом, если Вы имеете сертификат от *Microsoft, SCO, Novell.* Все эти примеры я привел для того, чтобы Вы поняли одну истину: в наше нелегкое время умение использовать на высоком уровне программные продукты, будь то Microsoft Office или *Windows NT Server*, — это дорога в жизнь — это одно из решающих условий при приеме на работу, это признание сотрудников и руководства, продвижение по служебной лестнице.

Основная задача ***«Сетевой Академии»*** — обучение по всему спектру программного обеспечения **Microsoft, SCO, Novell** слушателей с разным уровнем подготовки. Есть пользовательские курсы, на которых идет обучение по **Windows 95** и **98**, пакету **Microsoft Office 97, 1С**, использованию **Интернет**. Также читаются курсы для профессионалов, которых готовят к получению сертификатов по продуктам **Microsoft, SCO, Novell**. Скоро в нашем центре будет читаться первый в Украине курс ***«WEB Master»***, цель которого — научить создавать **web-сайты** для Интернет. Для пользовательских курсов наш центр разработал собственные методички, признанные украинским **представительством Microsoft**. Наша гордость — три просторных класса на 32 рабочих места, оборудованных новейшей компьютерной техникой. Все программное обеспечение, на котором обучаются наши слушатели, только лицензионное.

Методика пользовательского обучения, взятая за основу преподавания в ***«Сетевой Академии»***, была разработана в Москве и признана в России наиболее эффективной. Она была и остается первой методикой, **одобренной Microsoft ZAO**. Два крупнейших учебных центра России «Сетевая Академия» и «Микроинформ» применяют исключительно эту методику обучения.

Используя опыт практической реализации сетевых решений и отличную теоретическую подготовку, авторский коллектив инструкторов нашего центра — Александр Ходнев и Игорь Трегубенко — разработали **учебный курс *«Сетевые технологии»***. Данный курс охватывает вопросы теоретической подготовки (инсталляция, настройка и администрирование сетевых операционных систем) и практических навыков (установка сетевых карт, разделка и разводка кабелей, инсталляция активного сетевого оборудования), необходимых для построения **гибридных сетей Microsoft-Novell**. Данный курс при своей относительно недорогой стоимости (**195 у.е.**) и полноте изложения материала открывает путь в мир интегрированных решений практически для всех от желающих получить новую специальность до желающих переоборудовать свой офис.

Обучение в «Сетевой Академии» имеет ряд преимуществ по сравнению с разного рода компьютерными курсами. Например, каждый слушатель в начале обучения получает **фирменную методичку** по каждому курсу, которая входит в стоимость обучения и является конспектом лекций. Во время выпуска слушателям выдается сертификат об обучении, популярность которого все выше и выше не только в Киеве, но и во всей Украине. У нас существует еще пара услуг, [illegible] лить которые себе могут ли[illegible] учебные центры. Во-первых, это гарантия обучения: слушатели, недовольные качеством обучения по какому-либо курсу, могут бесплатно пройти обучение по этому курсу повторно, по возможности у другого инструктора. Во-вторых, горячая линия, позвонив по которой, наши выпускники могут задать любые вопросы по программному обеспечению.

Параллельным направлением деятельности ***«Сетевой Академии»*** является сборка компьютеров под заказ с дальнейшим техническим сопровождением по [illegible]льной программе — [illegible] услугой пользуются [illegible] гие наши слушатели, то есть они не только могут обучиться у специалистов компьютерных технологий, но и приобретают качественно собранный компьютер — именно тот, который требуется.

Также мы реализуем лицензионные **программные продукты от Microsoft, SCO, Novell, Cheyenne**. По желанию наши специалисты, имеющие достаточный опыт, выполняют все циклы по созданию, установке и поддержке сетей любой сложности.

«Сетевая Академия» давно использует гибкую систему скидок на обучение как для частных лиц, так и для корпоративных клиентов, что позволяет сократить затраты на обучение до **15%**. Чтобы подробнее ознакомиться — звоните в офис ***«Сетевой Академии»***.

С 15 февраля будем рады видеть Вас **около стенда компании Microsoft**, вместе с которой ***«Сетевая Академия»*** будет представлена на выставке **EnterEX`99**. В программу выставки включена лотерея, в которой разыгрывается курс бесплатного обучения в нашем центре. Также Вы сможете увидеть выпущенные нами новые методички, которые также будут разыграны между посетителями выставки. Еще много нового и интересного Вы узнаете для себя, посетив наш стенд.

Девиз нашего учебного центра **«МЫ ВАС НАУЧИМ — ЭТО ФАКТ»** означает только то, что наша цель — все лучшее для Вас. А это высококвалифицированные инструкторы, [illegible] методики и ка[illegible] обучения.

«Сетевая Академия»
Игорь Трегубенко
Директор
[illegible]
тел. (044) 441-67-79, 441-67-76,
факс (044) 241-84-21

Baldur's Gate

ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА ТАЙНОЙ

Выполняя дан[illegible] мною обещание, я продолжаю рассказывать об игров[illegible] (Role Playing Game). Дабы совместить приятное с полезным, специфику «игрушек» [illegible] рим на примере «Baldur's Gate» («Врат Балдура»), ведь именно это — последняя RPG по[illegible] рынке. Заодно более предметно поговорим и о достоинствах самих «Врат...».

Вначале — немного истории. Первыми RPG можно назвать настольную (а не компьютерную!) игру Dungeons&Dragons (D&D) и ее прямое продолжение — Adventure Dungeons&Dragons (AD&D) Пращуры Baldur's Gate обладали типовым набором правил, списками неигровых персонажей (NPC), включали примеры характеристик монстров, а само игровое действо происходило на нарисованном мастером-ведущим игры поле. Каждый из участников создавал собственного персонажа, который по правилам передвигался по шестиугольникам карты. С некоторых из отмеченных участков можно было попасть в те самые подземелья, которые фигурируют в названии игры. Ну, а драконы... С ними-то как раз все понятно — по традиции, это самые мощные из монстров.

С появлением компьютеров все изменилось. Необходимость в долгих объяснениях ведущему логики своих ходов отпала — играющему достаточно просто щелкнуть клавишей или передвинуть мышь. Так что же осталось нам в наследство от настольных игр?

Главное, что так привлекает в RPG всех без исключения геймеров — это ни с чем не сравнимая свобода действий: все, что происходит и будет происходить, зависит только от вас. В стратегии на каждом уровне вы в обязательном порядке должны уничтожить всех врагов, или, к примеру, спасти определенного своего союзника. В очередной «стрелялке» пройти на следующий уровень вам удастся только после того, как вы отыщете очередной ключ или нажмете на какую-нибудь хитро замаскированную кнопку. В RPG же у каждого есть узаконенное право выбора: иди, куда хочешь, делай, как покажется удобнее. Так, во «Вратах Балдура» каждый четырехугольный участок карты (так называемая *локация*) граничит еще с четырьмя такими квадратами. Пройдя локацию до конца, вы можете перейти на соседнюю или на любую, где уже бывали раньше. Зашли, убедились в том, что находящиеся в этом квадрате монстры слишком «круты» для того, чтобы сражаться с ними сходу, убежали, подкачались, вернулись обратно.



Второе отличие RPG от игр других жанров состоит в том, что герой постепенно повышает свои характеристики (получает новые возможности и т.д.). Конечно, во многих стратегиях юниты тоже становятся посильнее, пройдя несколько битв. Но в RPG контраст между персонажами разных уровней не в пример больше, чем в любой из стратегий.



Практически все RPG (третье отличие) — игры многочасовые. Не надейтесь пройти «Врата Балдура» за пару часов — это просто невозможно.

И в-четвертых, что важнее всего: RPG максимально реалистичны. Конечно, в нашей реальности вы вряд ли сможете применить заклинание (по крайнем мере, так, чтобы оно подействовало немедленно) или огреть своего обидчика мечом по голове. Но, например, процесс переговоров при торговле, когда важны каждая фраза или лишняя копейка, в играх названного жанра действительно предельно приближен к происходящему в действительности действу.

Современные RPG отличает хорошо проработанная графика. Следует отметить, что в этом отношении «Врата Балдура» вообще превосходит большинство компьютерных игр. Детально прорисованы каждая локация, каждый кустик или деревце. Пролетающая птица очень естественно машет крыльями. Если идет дождь, вы можете наблюдать каждую капельку, каждую вспышку молнии. Снежинки, падающие на землю, действительно кружатся над ней, — все, как в реальной жизни. Так же детально и тщательно прорисованы все персонажи. Очень хорошо подобран звуковой ряд... К сожалению, за все это великолепие платить приходится соответствующе: «игрушка» занимает целых 5 CD. Поиграть во «Врата Балдура» на слабой машине, естественно, не получится. Если же возможности вашего компьютера (равно как и ваши финансовые возможности) соответствуют требуемому, можете смело покупать игру. Она вас не разочарует.

Но вот игра куплена и установлена. Просмотрев занимательный мультик про борьбу некоего рыцаря [illegible] демо-

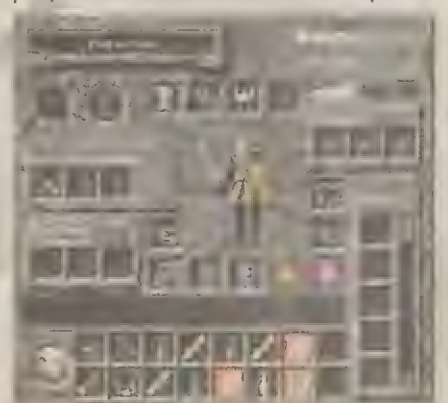


ном, вы проникаетесь ощущением того, что не все так хорошо в Забытых Королевствах, как хотелось бы. Но только создав своего персонажа, выбрав его портрет, расу и профессию, вы сможете просмотреть вступительную заставку, из которой узнаете «свою» историю. Итак...

Ваш главный герой не знает своих настоящих родителей. Его воспитал маг Горион — хранитель библиотеки в городе Горящая Свеча. Как раз сейчас он вызвал воспитанника, чтобы поручить ему некое очень важное задание. Предварительно выдав молодому человеку небольшую сумму денег на амуницию, он ожидает вашего героя у входа в библиотеку.

Но не стоит так уж спешить на зов учителя: вначале потренируйтесь в управлении своим персонажем. Следует отметить, что, к чести создателей игры, этот достаточно муторный процесс в Baldur's Gates продуман досконально. В отличие от многих других игр, где вас и вашего героя сразу бросают в бой, здесь ему (и вам) сперва предоставляется возможность освоиться в игровом мире. Город просто переполнен персонажами (да, да, в зеленых одеждах!), которых хлебом не корми — позволь в деталях рассказать об управлении героем в любых возможных ситуациях. Вы сможете потренироваться в тактике и стратегии ведения боев, побеседовать и поторговаться с содержателем гостиницы, а если ваш персонаж имеет еще и навыки вора — при должной удаче посчастливится даже украсть что-нибудь ценное. Но наконец, Вы налюбовались всеми красотами Горящей Свечи, и к тому же многие встреченные персонажи начали слишком уж настойчиво напоминать о том, что Горион уже заждался. Идите к нему. И, получив задание, отправляйтесь путешествовать. Дав согласие на путешествие, вы утрачиваете возможность управлять игрой. И какое-то время все происходящее можно рассматривать, как мультфильм, сделанный, к чести разработчиков, на «движке» из самой игры.

Ваш приемный отец приводит вас в место, внешне очень напоминающее Стоунхендж. Но до самой цели путешествия, какой бы она ни была, магу дойти не суждено, — увы! Враги, возглавляемые ужасным демоном (тем, чьим богопротивным ликом вы можете любоваться еще на заставке) пытаются во что бы то ни стало остановить Гориона. Несмотря на все магические таланты последнего, главный демон убивает чародея (правда, старичок ухитряется уничтожить его слуг). Впервые увидев, как происходит бой в «Воротах Балдура», я лично был в полном восторге от



того, насколько красиво все обставлено. Молнии заклинаний, вырывающиеся из рук магов, все удары демона мечом прорисованы до мельчайших деталей. Вы можете даже наблюдать, как после попадания удара в цель из тела врага бьет фонтанчик крови. Со смертью Гориона заканчивается вводная часть игры — детство вашего персонажа. Вы опять можете управлять героем.

А ему отныне не дают покоя две нераскрытые тайны — тайна собственного происхождения и то, почему Горион, всегда слывший домоседом, вдруг покинул надежные стены форта Горящая Свеча и отправился в гибельное путешествие. В процессе игры вы, конечно, найдете ответ на эти вопросы, а пока, взяв в напарницы Имоен, отправляетесь в странствие по Затерянным Королевствам. В письме, найденном на месте гибели Гориона, сообщается о том, что в гостинице «Дружественная Рука» вас ждут друзья приемного отца. Ну, что ж, пойдем, познакомимся с ними...

Нелегок путь начинающего героя. Если вам с первого же раза удастся дойти до гостиницы — могу вам только позавидовать. Лично я перезагружался не менее пяти раз. Но вот вдалеке вырастают стены искомого здания. Вообще-то, оно больше напоминает не скромный трактир посреди леса, а скорее, укрепленную крепость.

Медленно опускается подъемный мост. Вышедшие на него стражники предупреждают, что всякие конфликты на территории гостиницы запрещены и караются смертью. Группа уставших путников с вами во главе подходит ко входу в главный зал и... неизвестный, окликнув вас по имени, пытается заговорить с вами. Вначале из осторожности вы пытаетесь избежать беседы, но потом все же признаетесь, что именно вы — приемный ребенок Гориона. И тогда неизвестный начинает производить странные жесты, так похожие на те, что совершал ваш приемный отец, защищаясь от демона. Вы понимаете, что колдует он явно не с самыми добрыми намерениями и, заручившись поддержкой своих спутников, бросаетесь в бой. К тому времени, как подоспела охрана гостиницы, враг уничтожен. Обыскав труп, вы понимаете, что нерешенных загадок в вашей жизни прибавилось: из найденного письма следует, что кто-то щедро заплатил наемному магу-убийце за вашу смерть. Друзья вашего приемного батюшки, ожидающие в гостинице и найденные вами уже после инцидента, очень расстраиваются, узнав о гибели Гориона, и просят, чтобы вы помогли им добраться к городу Накшле, в шахтах которого стали происходить странные вещи. Железная руда, добываемая там издревле, неожиданно начала «болеть», и выплавляемая из нее сталь сделалась абсолютно непригодной не только для изготовления оружия, но даже для банальных ножей и

Окончание на стр. 28

Сплетни

Компания ***Take-Two Interactive*** заявила о покупке основного акционерного капитала фирм ***Joytech Europe*** (крупнейший британский производитель джойстиков, геймпадов и прочих аксессуаров для приставок и компьютеров) и ***LDA Distribution*** (крупнейший британский дистрибьютор видеоигр в магазинах Великобритании и Франции). Налицо попытка взять под контроль рынок приставок, но нам-то что — лишь бы игры были!

С 26 по 28 февраля в Торонто пройдет выставка ***GamesCon***, на которой ожидается презентация массы игр, в том числе космического симулятора ***Terminus*** от *Vicarious Visions*. Кроме того, разработчики примут участие в огромной конференции с участием разных других игровых знаменитостей.



А 14-15 августа этого года в Лас-Вегасе в Plazza Hotel на всемирной выставке компьютерных и видеоигр ***Classic Games Expo'99*** соберутся все «классики» игр. На несколько дней отель превратится в самый настоящий музей игр, где будут представлены не только новинки, но и «прадедушки» нынешних корифеев.

Epic MegaGames теперь уже называется просто ***Epic Games***. Возможно, перемена названия обусловлена тем, что офис компании переехал в Северную Каролину.

Согласно заявлению Джона Ромеро, ***Daikatana*** на данный момент поддерживает OpenGL и D3D, прямая же поддержка Glide пока что отсутствует. Для игры по сетке понадобится CD, но не до такой степени, как в *Half-Life*. И последнее: «демку» можно будет скачать только с MPlayer. Остальное осталось «за кадром»☺

Golgotha все же будет выпущена! Как заявил представитель разработчиков проекта *Golgotha Forever*, «реинкарнированная» игра станет универсальной — будет работать под Win98, MacOS 8, Linux и BeOS. Детали не сообщаются.

Virgin Interactive победила в конкурсе на место издателя стратегического 3D-action ***Evolva***, разрабатываемого *Computer Artworks*. Последний выйдет в свет в конце этого года. Судя по всему, нас ожидает нечто действительно достойное.



Компания *Blizzard* не подтвердила, но и не опровергла слухи о начале работы над ***Warcraft III***, отделавшись любимой американцами формулой «No comment». Так что вопрос остается открытым.

Практически закончено тестирование ***Heretic 2 expansion pack***. Обещают новые заклинания, несколько артефактов и введение не присутствовавших ранее приемов владения шестом. Ну и, конечно, новые DM карты и модели игроков.

В четвертой части сериала ***NFS Need for Speed: High Stakes*** помимо новых трасс и автомобилей появятся рыночные отношения — предусмотрена возможность апгрейдить машины. Кроме того, можно будет устраивать соревнования, победитель которых забирает машину проигравшего, машины будут подвергаться повреждениям как внешнего, так и внутреннего характера, что, разумеется, скажется на их виде и характеристиках. К сожалению, в первую очередь игру предполагается разработать для Sony Playstation, и лишь затем EA перенесет ее на PC.



Mind Mechanics готовит ***Halloween Harry 3*** — трехмерную аркаду, создаваемую по всем канонам жанра.



Одна из известнейших общественных организаций Америки — *American Motorcyclist Association* — предоставила *Motorsports Simulations* эксклюзивные права на выпуск мотоигр под своей эмблемой. Речь идет об ***AMA Superbike***, ***AMA National Motorcross*** и ***AMA Grand Track Racing***. Выход первой из игр намечен уже на это лето.

ThrushWave готовит свою новую трехмерную космическую стратегию ***The Rift***. Сюжет строится вокруг колонизации одной из планет Проксимы Центавра, в недрах которой, как выясняется, УЖЕ живут. Разработчики обещают физический «движок», присутствие на поле боя более тысячи объектов и сотни кораблей одновременно. И, конечно, 3D-ускорители через Direct3D☺.

THQ собирается сделать современную PC-версию старого игрального автомата *Sinistar* — пальба по астероидам, сбор кристаллов, закупка вооружения, — и так до последнего уровня. Это будет, разумеется, космическая аркада ***Sinistar: Unleashed***, а разрабатывать ее должна команда из *GameFX*.

Interactive Magic проводит открытое бета-тестирование своей 3D-action/стратегии ***Shock Force***, в которой одновременно могут участвовать до 64 игроков. Подробности — на сайте (**http://www.imagicgames.com**)



Intense Entertainment Interactive, одна из недавно появившихся компаний, сделала достаточно понятный ход, решив начать свою деятельность с создания римейка хорошо известной старшему поколению программистов игры *Death Track*. Выйдет он под названием ***Road War***. Сюжет прост: в ближайшем будущем, дабы увеличить процент адреналина в крови, будет создано шоу гонок на выживание. Посему играющим суждено участвовать в заездах, получать за это деньги, если остаемся в живых, улучшать машину — и опять в дорогу☺. Обещают восемь этапов, 12 типов участвующих, у каждого — своя модель «железного коня» и куча оружия. Понятно, что будет обеспечена поддержка всяческих акселераторов, 3D Now и DirectX 6. Предсказуемо и обилие взрывов, молний, вспышек и прочих спецэффектов. Все это — под музыку Майка Миллера и *The Method*.

Ждем!

В марте появится очередная «пинбольная» аркада от компании *FOX*. Она будет называться ***Sci-Fi Pinball***. Сюжет перекликается с научно-фантастическими фильмами. Пока известно, что в хиты попали «Чужие», «Хищник» и «Муха».

Monolith Productions запланировала на 1999 год выход экшена от третьего лица, получившего название ***Sanity***. В игре вы окажетесь в магической Вселенной, где силы человеческого мозга раскрываются гораздо полнее, чем в нашей, и опять будете спасать все человечество. Каждый герой игры обладает определенными псионическими Талантами: от простейшей способности насылать молнии на головы врагов — до высокоуровневого создания различных живых существ. Каждый игрок будет познавать эти Таланты в процессе одиночной игры, либо обмениваясь или торгуя ими в Интернете. Система боя создана на карточной основе, что слегка напоминает *Magic: The Gathering*. Каждый волен вы-



брать один из боевых стилей (всего их двенадцать), таких, как Shamanism, Demonology, Egyptian Alchemy, и, постепенно накапливая магическую силу, готовиться к очень опасной миссии — возвращению похищенного Силами Зла экспериментального устройства для контроля над мозгом.

В скором времени будет запущен «фанатский» сайт игры. Он создается *Gamer's Alliance Inc.* и уже получил название *Sanity by Cain* (**www.sanitybycain.com**).

Поехали, родимая!

Ушла в печать PC-версия детской аркады ***South Park*** от *Acclaim*, выход которой был задержан из-за доработки м-плейерной части.

С сайта компании *Bungie* (**http://www.bungie.com**) желающие могут скачать новую м-плейерную карту для ***Myth 2***. Что интересно, при изменении уровня сложности эта карта — ***Leagues from Nowhere*** — достаточно сильно изменяется.

Strategic Studies Group выпустила новую компанию для ***Warlords III: Darklords Rising***. Она называется ***The Elves Return*** и является логическим продолжением предыдущего сценария *The Huge Wars*.

Патчи, патчи, патчи...

Частичные «обновки» для известных программ:

Baldur's Gate (вер. 1.1.4315) — **ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/bg114315.exe**.

Куем «железо»!

Небольшие обновления в области аппаратного программирования:

Voodoo 2 (Reference, вер. 3.01.01) *Win 95/98* — **http://www.3dfx.com/software/rkv2dx6.exe** или **http://www.3dfx.com/software/Win9x_CP.zip**;

Win NT — **http://www.3dfx.com/software/nt40v2.exe** или **http://www.3dfx.com/software/WinNT_CP.zip**;

Asus AGP-V3400 TNT (v2.0) — **http://home.t-online.de/home/larsweinand/v3t200s.zip**;

Asus AGP-V3400 TNT (прошивка BIOS v. 2.04.17) — **ftp://ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/Drivers/wintsd17.exe**;

Real3D Starfighter — **http://www.real3d.com/support/starfighter/drivers/pci/sfpci_win9x_0323.exe**.

Вышла обновленная версия ***DirectX 6.1***. Кто интересуется — зайдите на **http://www.microsoft.com/directx/download.asp** (или напрямую: *Win95* — **ftp://ftp.mplik.ru/.2/win32/Multimedia/dx61rus.exe**, *Win98* — **ftp://ftp.mplik.ru/.2/win32/Multimedia/dx61core.exe**) Правда, все имеющиеся «глюки» еще не ликвидированы, но их стало меньше☺.

Кстати, в мае появятся новые карты на основе недавно созданного рассчитанного на поддержку всех современных 3D-функций 2D/3D чипа ***S3 Savage4***, который будет выпускаться в двух модификациях (GT и Pro). GT рассчитана на работу на частоте 125MHz и поддерживает до 16Mb памяти. Pro — мощнее: частота — 143MHz, объем памяти — до 32MB. Что касается скорости, то (согласно полученной предварительной информации) таковая на 15-20% выше TNT в Direct3D-приложениях. И вся эта прелесть будет стоить от 100 до 150 «их» «зеленых».

Кроме того, выпущен 75-мегобайтный тестер «железа» ***3D WinBench 99***. Всем

3D WinBench™ 99

желающим скачать даю координаты: **http://www.3dfiles.com/utility/3dwinbench99.shtml**. Остальным рекомендую присматриваться к новинкам CD-ROM

Intel выложила свежий комплект ***Indeo*** — прошу на **http://developer.intel.com/ial/indeo/video/driver.htm**.

Разработчики шутят

Продолжается перетекание сюжетов игр в кинематограф — следующей жертвой стал ***Duke Nukem Movie***. Как заявил продюсер фильма Лоуренс Казанофф, участвовавший в создании лент *Mortal Kombat* и *Terminator 2*, сценарий уже дописан, сюжет основывается не на одной конкретной игре, а сочетает в себе элементы всех вышедших версий. Сроки выхода не называются, что очень напоминает проекты создания фильма по *DOOM*'у с «железным» Шварцем в главной роли☺.

Окончание, начало на стр 24-25



вилок. Кстати, учтите: одному из встреченных вами друзей Гориона — воину-друиду — в дальнейшем вы сможете отдать все собранные по ходу путешествия свитки с заклинаниями.

Вообще, система магии во «Вратах Балдура» достаточно нестандартна, поэтому давайте рассмотрим принципы ее действия и применения подробнее. Как водится в RPG, заклинания нанесены на свитки. Не имеющий навыков в колдовстве персонаж может воспользоваться ими, только поместив свиток в слот для быстрых артефактов и затем в надлежащее время активизировав. После чего свиток исчезает. Персонажу, владеющему магическими способностями, по силам скопировать содержимое свитка в магическую книгу. Сделавшему это магу останется просмотреть оглавление последней (одна из иконок в правой части экрана), задать список заклинаний, которые он желает запомнить на сей раз, и... отправиться спать. Если во время отдыха спящего никто не потревожит, проснувшись, он обнаружит, что заклинание уже выучено и готово к использованию. И никакой там маны, равно как и другой магической или жизненной энергии, не требуется.

Особое внимание следует обратить на систему подсчета потенциального ущерба, наносимого оружием или боевыми заклинаниями. В параметрах оружия сумма повреждений обозначается не с помощью цифр, как, скажем, в *Fallout'е*, а некой на первый взгляд загадочной формулой (например, 2D6). Дело в том, что, как уже было сказано выше, родословная «Врат Балдура» ведется от игр настольных, и здешняя система расчетов по традиции основана на бросании кубиков Так, упомянутая надпись 2D6 означает, что данный вид оружия может нанести ущерб, эквивалентный сумме очков, выпавшей на двух костях. По мере нахождения магических артефактов к показателю наносимого ущерба может добавляться новая постоянная величина

Нестандартна во «Вратах...» и система брони: чем армор-класс тоновой ниже, тем лучше. Самая лучшая броня в игре — -10, а худшая — 10.

Но вернемся к путешествию в Накшлу. По дороге можете посодействовать карлику, встреченному в гостинице «Дружественная Рука», и помочь последнему вернуть украденный у него пояс. Похититель — людоед — противник достаточно серьезный, но верные друзья всегда рады помочь вам.

Обыскав останки поверженного врага, мы находим не один, а целых два пояса. Один — заказанный карликом и защищающий от стрел. А второй... С ним все не так просто. Безвредная на первый взгляд вещица меняет пол человека, ее одевшего, на противоположный. Снять заклятый пояс невозможно

Во время битвы с людоедом я еще раз залюбовался великолепной графикой игры. Всем геймерам знакомо понятие «туман войны». Так вот, во «Вратах Балдура» таковой наличествует. Причем разработчики сделали так, что в зависимости от имеющихся в направлении вашего взгляда препятствий конфигурация скрытого «туманом» пространства меняется. Не рассчитывайте на круговой обзор (как в Diablo), не пытайтесь разглядеть, что находится за поворотом, — во «Вратах Балдура» эти преимущества доступны только после применения соответствующего заклинания. Вот и людоед стоит так, что стоит подойти к нему не с той стороны — его появление станет абсолютно неожиданным и поставит вас и вашу команду в крайне затруднительное положение.

История с поручением, которое вам дает карлик, вообще достаточно поучительна: за принесенный ему пояс маленький человечек выплатит 90 золотых, а если тот же пояс продать содержателю гостиницы, вы будете вознаграждены гораздо большей суммой. Да и сам предмет, защищающий вас от стрел, — вещь в жизни далеко не бесполезная. Так что, отдавать что-либо заказчику, или нет, — вопрос спорный.

Также в весьма существенную проблему перерастает комплектация вашей команды. Напомню: вы можете создать только одного персонажа, который и будет главным героем игры; характеристики всех остальных возможных ваших союзников заданы, как говорится, «по умолчанию». Но в команде должно присутствовать всего не более шести персонажей, и поэтому оптимально сбалансированную группу набрать достаточно тяжело Я лично рекомендую взять двух-трех бойцов, одного вора и парочку магов или клириков. Но это — исключительно мое личное мнение.

Весьма важный параметр вашей группы — ее репутация. Между прочим, последняя может изменяться как в лучшую, так и в худшую сторону. К примеру, если вы спасете убегающего от законных властей Забытых Королевств темного эльфа (точнее, эльфийку), репутация понизится. А откажетесь в Накшле от незаслуженной премии — она возрастет. Группы с очень сомнительной (слишком низкой) репутацией вообще рискуют угодить в тюрьму. А многие из возможных союзников могут отказаться иметь с такими бойцами дело. Для экстренного поднятия репутации можно использовать старое и проверенное, знакомое по другим играм средство — пожертвование на храм. Так что, не скупитесь...

Путешествуя по игровым территориям, вы будете переходить с локации на локацию. На любой из них всегда найдется кто-нибудь, кому понадобится ваша помощь. Всегда отыщется и достаточно «крутой» монстр, убив которого, вы получите гораздо больше трофеев, чем за искорененное обыкновенное чудище (Аналогично, магические артефакты находятся только у «боссов», «мелким бесам» их не доверяют). Монстров в игре неисчислимое количество: на некоторых локациях практически любая попытка вы-





спаться пересекается появлением очередной группы врагов. Мой вам совет: сохраняйтесь перед сном — это полезно для вашей жизни!

Пояс, конвертирующий пол своего владельца, — отнюдь не единственный вредоносный артефакт в игре. К примеру, убив взбесившегося капитана охраны в районе Накшлы, вы найдете меч-берсеркер. Не вздумайте им воспользоваться! Проклятие, лежащее на клинке, заставляет его владельца убивать всех без разбора — и врагов, и друзей. А каждый раз посещать храм — лечиться от проклятия, — достаточно сложно, да и денег такое лечение требует немало.

Не ленитесь обследовать подземелья, которые будут встречаться вам по пути на некоторых локациях. Конечно, воевать под землей гораздо тяжелее, чем на поверхности, но и награда обычно гораздо больше. К тому же, некоторые квесты напрямую связаны с вашими подземными подвигами.

На поверхности же наиболее действенной тактикой боя является следующая: пока противники атакуют одного из ваших персонажей, остальные участники группы должны издали обстреливать нападающих из луков или других видов метательного оружия. Атакованному же бойцу следует держаться поближе к «своим», желательно — кружить вокруг стрелков. Если во вражеском отряде тоже наличествуют стрелки или, что еще хуже, маги, постарайтесь использовать заклинания массового поражения. Чтобы хотя бы приостановить вражеское наступление. Благо, в игре предусмотрен режим паузы (включается пробелом). Во время паузы вы сможете не спеша отдать приказы каждому из членов вашей группы.

О присутствующих поблизости наиболее вредоносных монстрах вас во многих случаях предупредят проходящие NPC. А предупрежден — значит, вооружен. Так что не жалейте времени на расспросы.

Поговорим об интерфейсе игры. Верхняя клавиша слева возвращает вас на основной экран. Ниже находится клавиша, включающая режим карты. Наведя курсор на изображение мешка и кликнув мышью, вы сможете разобраться, что к чему в вашем инвентарии (именно там меняют оружие, броню и т.п.). Щелкнув на изображении головы, получите общую информацию о выбранном персонаже, его свойствах и уровне опыта. Еще ниже находятся клавиши «Книга мага» и «Свиток жреца», о работе с которыми я уже рассказывал. В самом низу панели управления размещены клавиши экстренного управления героем, его специальных возможностей и тому подобные. По правую сторону от основного экрана разместилась портретная галерея с ликами ваших персонажей; щелкнув на любое изображение, вы можете сразу перейти на работу именно с указанным вами героем. Все клавиши в игре оснащены подсказками, поэтому ошибиться достаточно сложно.

К сожалению, появившийся недавно русский перевод игры выполнен на редкость халтурно. В оригинальной версии все диалоги хранились в одном файле — и вот кто-то просто прошелся по нему автопереводчиком. Результат можете себе



представить. Хотя для совсем не знающих английского языка — и это хлеб: понять, о чем идет речь, все-таки можно. Выйдет ли нормальный перевод, и если да, — кто его будет делать, пока не известно. Мы с вами пожинаем плоды того, что в Украине практически отсутствует рынок лицензионного игрового софта. Хотелось бы надеяться, что нынешняя ситуация когда-нибудь изменится, и все без исключения украинские геймеры все-таки смогут с чувством глубочайшего удовлетворения поиграть в купленные в фирменном магазине и хорошо переведенные компьютерные игры.



НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	Код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры Socket 7			
200MMX/32/3.2/4	359	1580	4
200MMX/32/3.2/4/CD/Sound	415	1826	4
AMD-K6-II-300/32/3.2/4	430	1892	4
AMD-K6-II-300/32/3.2/4/CD/Sound	489	2152	4
IDT 200MMX/16/2,1/1-4Mb/32x/SB16/	557	2284	9
AMD K6-II-266/32/2,1/4Mb/32x/SB16/	641	2628	9
AMD K6-II-266/32/2,5/4Mb/36x/SB16/	710	2911	9
AMD K6-II-350/32/5,1/4Mb/36x/SB16/	852	3493	9
Компьютеры Slot 1			
PII Celeron 300A/32/3.2/4	419	1844	4
PII Celeron 333/32/3.2/4	434	1910	4
PII Celeron 300A/32/5.1/4	459	2020	4
PII Celeron 333/32/5.1/4	469	2064	4
PII Celeron 300A/32/3.2/4/CD/Sound	484	2130	4
PII Celeron 333/32/3.2/4/CD/Sound	499	2196	4
PII Celeron 300A/32/4.3/4/CD/Sound	507	2231	4
PII Celeron 300A/32/5.1/4/CD/Sound	515	2266	4
PII Celeron 333/32/5.1/4/CD/Sound	534	2350	4
300ACel/16M/2,1G/SVGA4Mb/14"	535	2301	11
Pentium II 333/32/3.2/4	539	2372	4
PII Celeron 366/32/3.2/4/CD/Sound	547	2407	4
300ACel/32M/2,1G/SVGA4Mb/14"	555	2387	11
300A/EX/32MB/HDD3,2/ATI 4MB/	562	2417	1
300ACel/32M/3,2G/SVGA4Mb/14"	565	2430	11
333/EX/32MB/HDD3,2/ATI 4MB/	570	2451	1
300A/EX/32MB/HDD4,3/ATI 4MB/CDx3	580	2494	1
PII Celeron 366/32/6.4/4/CD/Sound	582	2561	4
333ACel/32M/3,2G/SVGA4Mb/14"	585	2516	11
333/EX/32MB/HDD4,3/ATI 4MB/	588	2528	1
300ACel/32M/3,2G/SVGA4Mb/15"	590	2537	11
PII Celeron 400/32/4 3/4/CD/Sound	595	2618	4
300ACel/32M/4,3G/SVGA4Mb/15"	599	2576	11
Pentium II 333/32/3.2/4/CD/Sound	599	2636	4
Pentium II 333/32/4.3/4/CD/Sound	609	2680	4
300ACel/64M/2,1G/SVGA4Mb/14"	615	2645	11
366/ZX/32MB/HDD 3,2GB/ATI 8MB/	615	2645	1
PII Celeron 400/32/5.1/4/CD/Sound	617	2715	4
300ACel/64M/3,2G/SVGA4Mb/14"	619	2662	11
300ACel/64M/4,3G/SVGA4Mb/15"	629	2705	11
300A/EX/64MB/HDD4,3/ATI 4MB/	633	2722	1
366/ZX/32MB/HDD 4,3GB/ATI 8MB	633	2722	1
366ACel/32M/3,2G/SVGA4Mb/14"	640	2752	11
333/EX/64MB/HDD4,3/ATI 4MB/	640	2752	1
400/ZX/32MB/HDD 3,2GB/ATI 8MB/	656	2821	1
AT LS-PII 333/32/2,1/2/14"	672	2890	11
Pentium II 333/64/6.4/4/CD/Sound	675	2970	4
366/ZX/64MB/HDD 4,3GB/ATI 8MB/	685	2946	1
Pentium II 300A Celeron/EX/6.4Gb/32/	688	3027	3
Pentium II 333 Celeron/EX/6.4Gb/32/4	679	2988	3
ATX LS-PII 333/32/2,1/2/15"	695	2989	11
400ACel/64M/3,2G/SVGA4Mb/15"	699	3006	11
Pentium II 333/64/6.4/8/CD/Sound	699	3076	4
ATX LS-PII 333/32/2,1/2/14"	715	3075	11
Pentium II 350/64/5.1/ATI-4Mb/CD/Sou	725	3190	4
400/ZX/64MB/HDD 4,3GB/ATI 8MB/	726	3122	1
ATX LS-PII 333/32/3,2/2/15"	730	3139	11
Pentium II 300A Celeron/EX/6.4Gb/64/	774	3406	3
Pentium II 333 Celeron/EX/6.4Gb/64/4	730	3212	3
400/ZX/64MB/HDD 6,4GB/ATI 8MB/	737	3169	1
PII-333 Celeron/32/2,5/4Mb/CD32x/15"	744	3050	9
AT LS-PII 350/32/2,1/2/15"	744	3199	11
ATX LS-PII 350/32/3,2/2/15"	750	3225	11
Pentium II 333/64/6.4/ATI-8Mb/CD/Sou	769	3384	4
P-II-333/LX/64MB/HDD 3,2GB/8MB/	775	3333	1
ATX LS-PII 333/64/3,2/2/15"	778	3345	11
Pentium II 300A Celeron/BX/6.4Gb/64/	785	3454	3
Pentium II 333 Celeron/BX/6.4Gb/64/4	779	3428	3
ATX LS-PII 333/64/4,3/2/15"	791	3401	11
P-II-333/LX/64MB/HDD 4,3GB/8MB/	792	3406	1
ATX LS-PII 350/64/3,2/2/15"	798	3431	11
P-II-333/LX/64MB/HDD6,4GB/8MB/	804	3457	1
ATX LS-PII 350/64/4,3/2/15"	811	3487	11
PII350/BX/64MB /HDD4,3GB/8MB/	819	3522	1
PII350/BX/64MB /HDD6,4GB/8MB/	830	3569	1
Pentium II 400/64/5.1/4/CD/Sound	869	3824	4
PII350/BX/64MB /HDD10,2GB/8MB/	877	3771	1
ATX LS-PII 400/32/2,1/2/14"	879	3780	11
AT LS-PII 400/32/2,1/2/15"	884	3801	11
Pentium II 333/BX/6.4Gb/64/4Mb/15"/4	969	4264	3
Pentium II 400/64/6.4/8/CD/Sound	899	3956	4
Pentium II 350/BX/8.4Gb/64/4Mb/15"/4	997	4387	3
PII-333 Celeron/32/5,1/4Mb/36x/SB16/	908	3723	9
ATX LS-PII 400/32/3,2/2/15"	914	3930	11
ATX LS-PII 400/64/3,2/2/15"	961	4132	11
ATX LS-PII 400/64/4,3/2/15"	975	4193	11
PII400/BX/64MB /HDD6,4GB/8MB/	1000	4300	1
ATX LS-PII 400/64/4,3/8/15"	1002	4309	11
PII400/BX/64MB /HDD8,4GB/8MB/	1022	4395	1
PII-333/32/6,4/4Mb/CD34x/SB16/15" 51	1023	4194	9
PII400/BX/64MB /HDD10,2GB/8MB/	1048	4506	1
Pentium II 400/BX/6.4Gb/64/4Mb/15"/4	1245	5478	3
PII-350/64/6,4/4Mb/36x/SB16+FM/15" L	1093	4481	9
Pentium II 400/BX/6.4Gb/128/4Mb/17"/	1291	5680	3
PII-400/64/6,4/16Mb/40x+ДУ/SB Live!/1	1850	7585	9
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Cooler Thermal Manager	3	12	5
COOLER MEGACOOL	5	22	7
COOLER MEGACOOL PLUS	5	23	7
COOLER PENTIUM II ASUS SMART	7	27	7
CPU IDT C6-200 MMX	43	181	7
IDT 200	44	176	5
CPU IDT 200 Mhz MMX	44	180	5
IBM M2 PR233 MMX	60	240	5
CPU IBM 6X86MX PR300	62	260	7
CPU AMD K6-2-266 (3D)	67	275	9
CPU AMD K6-2 266	67	281	7
CPU CELERON 300A	70	294	7
AMD K6II-266	71	284	5
Celeron 300A 128cash box	72	288	5
CPU CELERON 300A BOXPPGA	75	315	7
CPU CELERON 300A + Fan	75	315	7
Pentium II 300A-128c Celeron	75	323	1
CPU Intel PII-300A Celeron OEM	76	312	9

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	Код
CPU CELERON 300 BOX	77	323	7
CPU AMD K6-2-300 (3D)	88	361	9
CPU AMD K6-2-300 (3D) 95MHz	92	377	9
PII 300A Celeron	92	405	3
Pentium II 333-128c Celeron BOX PPGA	93	400	1
Celeron 333A 128cash box	95	380	5
Pentium II 333-128c Celeron BOX	96	413	1
CPU AMD K6-2-333 (3D)	97	398	9
CPU Intel PII-333 Celeron BOX,PPGA	99	406	9
CPU Intel PII-333 Celeron BOX	99	406	9
Intel Celeron 333 MMX 128kb cache BO	99	416	10
PII 333 Celeron	100	440	3
CPU AMD K6-2-333 (3D) 95MHz	101	414	9
AMD K6II-300	105	420	5
CPU AMD K6-2 350	108	454	7
AMD K6II-350	117	468	5
CPU AMD K6-2 366	133	559	7
Pentium II 366-128c Celeron BOX PPGA	137	589	1
CPU CELERON 366 BOXPPGA	138	580	7
CPU PENTIUM PRO 180 256Kb	145	609	7
Pentium II 366-128c Celeron BOX	147	632	1
CPU AMD K6-2 380	149	626	7
CPU CELERON 366 BOX	150	630	7
CPU AMD K6-2 400	180	756	7
Pentium II 400-128c Celeron BOX	182	783	1
Pentium II-333Box	190	817	1
Intel Pentium PII-266 MMX 512kb cach	193	811	10
Pentium II 333, 512 Kb, Box	195	780	5
CPU PENTIUM II 333BOX	195	819	7
PII 333	198	871	3
Intel Pentium PII-333 MMX 512kb cach	204	857	10
Pentium II 350, 512 Kb, Box	212	848	5
Pentium II-350Box	214	920	1
CPU PENTIUM II 350 BOX	215	903	7
PII 350	218	959	3
CPU Intel Pentium II 350 BOX	220	902	9
Intel Pentium PII-350 MMX 512kb cach	222	932	10
Pentium II-400Box	360	1548	1
Pentium II 400, 512 Kb, Box	363	1452	5
PII 400	363	1597	3
CPU Intel Pentium II 400 BOX	369	1513	9
CPU PENTIUM II 400 BOX	370	1554	7
Intel Pentium PII-400 MMX 512kb cach	384	1613	10
Pentium II-450Box	560	2408	1
CPU PENTIUM II 450 BOX	570	2394	7
Модули памяти			
SOJ 512kB	2	8	9
4Mb EDO	8	35	3
SIMM 8Mb EDO	13	53	9
SIMM 8 Mb EDO LGS 60 ns 12 ch	13	55	7
SIMM 8 Mb EDO SPEC 60 ns 4 ch	13	55	7
8Mb EDO	14	62	3
SIMM 8 Mb EDO PACCOM	15	63	7
SIMM 8 Mb FPM SAM 60 ns 4 ch	15	63	7
SIMM 8 Mb FPM LGS 60 ns 16 ch	15	63	7
SDRAM 16Mb IBM Original	24	99	7
DIMM 16Mb SPD	25	105	10
DIMM 16Mb SDRAM 10 ns	28	115	9
SO-DIMM 16Mb SDRAM 144pin	32	134	7
16Mb SDRAM	32	141	3
SIMM 16 Mb FPM PACCOM	40	168	7
SDRAM 32Mb NCP	45	189	7
SDRAM 32Mb PC-100	46	193	8
SDRAM 32Mb PC-100 PACER	46	193	7
SDRAM 32Mb PC-100 HYUNDAI	46	193	7
DIMM 32Mb SDRAM 10 ns	47	193	9
DIMM 32Mb SPD	47	197	10
DIMM 32Mb SDRAM 10ns PC 100	48	197	9
DIMM 32Mb SPD PC100	48	202	10
32Mb EDO	48	211	3
32Mb SDRAM	48	211	3
SDRAM 32Mb PC-100	49	196	5
SDRAM 32Mb PC-100	49	245	4
SO-DIMM 32Mb SDRAM 144pin	60	252	7
SIMM 32 Mb EDO SAMSUNG	61	256	7
SIMM 32 Mb FPM PACCOM	75	315	7
DIMM 64Mb SDRAM 10ns PC 100	89	365	9
SDRAM 64Mb 10nsPC-100 32chip	94	376	5
SDRAM 64Mb PC-100	94	395	8
SDRAM 64Mb 10nsPC-100 32chip	94	470	4
SDRAM 64Mb PC-100 ECC MIRA	115	483	7
DIMM 128Mb SDRAM 10ns PC 100	175	718	9
SDRAM 128Mb PC-100 NCP	183	769	7
SDRAM 128Mb ECC PACCOM	213	895	7
Материнские платы			
MB SOLTEK SL53E5 VIA VPX	52	218	7
SYLVERSTARVPX(w/sound), AT	56	224	5
MB INTEL AN440TX, 3D Sound, ATX	59	248	7
SST VPX 512c,AT,SB	59	254	1
Pentium ECS P5TX-A	60	252	10
MB SOLTEK SL-54U5 VIA MVP3	68	286	7
Pentium ECS P5SD-B+ AT 112Mhz	72	302	10
CHAINTECH5AGM2	75	300	5
MB ASUS SP98-NSound	75	315	7
MB SOLTEK SL-61D 440LX AT	75	315	7
SST5701 PII LXbaby AT	79	316	5
ASUS P2B-B,INTEL 440BX,100Mhz	83	340	9
MB SOLTEK SL-67C VIA PRO ATX	83	349	7
Chaintech LX 6LTM2	83	365	3
MB ASUS SP98AGP-X w/sound	84	353	7
Micro Star 440LX,MS-6117,AGP,ATX	84	361	1
FIC VL503+ MVP3 512c 100Mhz AGP	85	340	5
MB MSI 6118 i440LX, AT	85	357	7
Micro Star 440LX,MS-6118,AGP,AT	85	366	1
MB SOLTEK SL-67C-W VIA PRO ATX	87	365	7
Chaintech EX 6ESA2 with sound	88	387	3
Pentium II ECS P6EX-Me c SB ESS PCi	94	395	10
ASUS P5A-B,ALI Aladin 100Mhz, 3DIMM	95	390	9
SST 440BX,AT	96	413	1
INTEL PII i440Lx, AGP, ATX, 3DIMM	98	402	9
MB SOLTEK SL-62B 440BX AT	100	420	7
MB ASUS P5A, ATX	101	424	7
MB ASUS P5A-B w/sound, AT	102	428	7
ASUS P2B,B,INTEL 440LX, PII,AT-ATX	103	422	9
ASUS P2B97 INTEL 440LX, PII,ATX AGP	109	447	9
Pentium II ECS P6BX-A+ ATX 133Mhz	110	462	10

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	Код
MB MSI 6119 i440BX, ATX	110	462	7
Micro Star 440BX,MS-6119,AGP	114	490	1
MB ASUS TX97N 512K	115	483	7
MB INTEL BI440ZX, PCI Sound, Micro A	117	491	7
Pentium II ECS P6BX-Me c SB ESS PCi	121	508	10
Micro Star 440EX,w/SB,ATI 4Mb Rage P	121	520	1
CHAINTECH6BTM i440BX 100Mhz	123	492	5
Chaintech BX 6BTM0	123	541	3
Intel Seattle 440BX,AGP 100Mhz,BOX	125	538	1
Micro Star 440BX,MS-6156,AGP,SB	128	550	1
MB INTEL SE440BX	135	567	7
Micro Star 440EX,w/SB PCI+WT,ATI	135	581	1
MB ASUS P2B-B PII, AGP, AT	142	596	7
MB AOpen AX6B	142	596	7
MB ASUS P2B PII, AGP, ATX	143	601	7
ASUS P2B-B,INTEL 440BX, 100Mhz	145	595	9
ASUSP2B PII AGP ATX	147	588	5
ASUSP2B-F PII AGP ATX	151	604	5
MB ASUS P2B-F PII, AGP, ATX	151	634	7
MB MSI 6147 i440BX+Sound, ATI 8Mb,	152	638	7
Micro Star 440BX,w/SB Creative,ATI 8	160	688	1
MB ASUS P65UP5 Dual PII	175	735	7
MB INTEL RC440BX, SVGA, PCI Sound	185	777	7
MB INTEL R440LX, SVGA, SCSI, Lan 100	185	777	7
MB ASUS P2B98-XV PII, AGP 3D Rage	190	798	7
Micro Star 440BX Dual,MS-	330	1419	1
MB ASUS P2B-S PII, SCSI, ATX	370	1554	7
MB ASUS P2B-DS Dual PII, SCSI, ATX	520	2184	7
Накопители			
Жесткие диски IDE			
2,1Gb FUJITSU,UDMA	119	476	5
3,2FUJITSU	124	496	5
HDD 3,2Gb Fujitsu UDMA-33	124	533	1
HDD 3.2 Gb IDE FUJITSU	125	525	8
HDD 3.2 Gb IDE MAXTOR	125	525	8
3,2Gb FUJITSU MPC3032	126	517	9
HDD 3.2 Gb FUJITSU MPC3032	126	529	7
3.2Gb Fujitsu MPC3032AT Ultra-ATA 54	128	538	10
HDD 3.2 Gb MAXTOR Diamond Max	128	538	7
3.2Gb Seagate Medalist ST33210A Ultr	129	542	10
HDD 4.3 Gb SAMSUNG SV0432A	133	559	7
4,3FUJITSU	137	548	5
HDD 4,3Gb Fujitsu UDMA-33	137	589	1
HDD 4.3 Gb MAXTOR Diamond Max	138	580	7
Fujitsu 3.2Gb UDMA	138	607	3
4,3Gb FUJITSU MPC3043	139	570	9
HDD 4.3 Gb IDE FUJITSU	139	584	8
4.3Gb Fujitsu MPC3043AT Ultra-ATA 54	141	592	10
HDD 4.3 Gb FUJITSU MPC3043	141	592	7
HDD 5,2Gb Fujitsu UDMA-33	144	619	1
HDD 6,4Gb Fujitsu UDMA-33	150	645	1
5,2 Gb Quantum FB EI	154	616	5
6.4Gb Seagate Medalist ST36422A Ultr	155	651	10
6.4Gb Fujitsu MPC3064AT Ultra-ATA 54	157	659	10
HDD 6.4 Gb FUJITSU MPC3064	157	659	7
6,4Gb IBM UDMA	162	648	5
HDD 6.8 Gb MAXTOR Diamond Max	162	680	7
HDD 6,4GbIBM Cache 512	163	701	1
6,4Gb QUANTUM FB-EX	164	672	9
6,4Gb IBM DTTA350640	164	672	9
Quantum 6.4Gb EX UDMA	166	730	3
6.4Gb IBM Titan DTTA350640 Ultra-ATA	168	706	10
Fujitsu 6.4Gb UDMA	169	744	3
HDD 8,4Gb Fujitsu UDMA-33	170	731	1
8,4Gb FUJITSU MPC3084	182	746	9
HDD 8.4 Gb FUJITSU MPC3084	183	769	7
HDD 10,2Gb Fujitsu UDMA-33	196	843	1
8,4Gb FUJITSU UDMA	197	788	5
8,4Gb IBM UDMA	197	788	5
HDD 8,4GbIBM Cache 512	200	860	1
HDD 10,2 Gb FUJITSU MPC3102	205	861	7
8.4Gb Fujitsu MPC3084AT Ultra-ATA 54	206	865	10
8.4Gb IBM Titan DTTA350840 Ultra-ATA	208	874	10
10,2Gb FUJITSU	210	840	5
HDD 10,1GbIBM Cache 512	230	989	1
Quantum 10.2Gb EL UDMA	235	1034	3
HDD 7.5 Gb MAXTOR Diamond Max	240	1008	7
Жесткие диски SCSI			
4,3 Gb IBM,U WSCSI(68p)	255	1020	5
4.5Gb Ultra Wide SCSI Seagate Medali	280	1176	10
HDD 4.3 Gb UW SCSI IBM DDRS	310	1302	8
4,5Gb Fujitsu UWSCSI 7200rpm	315	1355	1
4,5Gb IBM DDRS 34560 RPM 7200,Ultra	335	1374	9
HDD 4.5 Gb FUJITSU UWSCSI	340	1428	7
HDD 9.1 Gb FUJITSU UWSCSI	490	2058	7
HDD 9.3 Gb UW SCSI IBM	530	2226	8
4.5Gb Ultra Wide SCSI Seagate Barrac	565	2373	10
6.5Gb Ultra Wide SCSI Seagate Medali	625	2625	10
Прочие			
Диск MO SONY 230 Mb	7	26	5
ZIP disk100Mb	11	42	5
Диск для MitsubishiLS120	12	46	5
FDD 3,5"Mitsumi (без панели)	15	61	7
FDD 3,5"Mitsumi	16	65	7
1.44Mb 3.5"	17	75	3
CD-Rom 34 Mitsumi	47	197	8
CD-ROM 32x SAMSUNG SCR3231	47	197	7
CD-ROM Samsung 32x (Play But)	49	201	9
CD-ROM BTC 36x	49	216	3
CD-ROM Creative 40x Infra-6000+ДУ	51	209	9
CD-ROM BTC 40x	51	224	3
CD drive 36 PHILIPS	55	220	5
CD-ROM BTC 40-x скоростной	55	231	10
CD-ROM Creative/ Panasonic 32x (Play	57	234	9
CD-ROM 36x CREATIVE	58	244	8
CD drive 36Speed Creative p/y	59	236	5
CD-ROM ASUS 34x (Play But)	59	242	9
CD-ROM 36x CREATIVE INFRA540 p/y	60	252	7
CD drive 36 ASUS (R)	63	252	5
CD-ROM Creative 36x Infra-5400+ДУ	63	258	9
CD drive 40Speed Creative p/y	65	260	5
CD-Rom 40 Creative	69	290	8
CD-ROM 40x ASUS	69	290	7
ZIP Drive 100Mb int IDE	87	348	5
CD-ROM 24x ASUS SLIM	121	508	7
Panasonic 2XDVD	135	540	5

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН	Код
MO3,5" Fujitsu EIDE 230Mb int	198	792	5
Creative 2*20 DVD	220	880	5
MO3,5"Fuj. IDE 640Mb int	290	1160	5
MO3,5"Fuj MCC3064 SCSI 640Mb int	298	1192	5
MO Fujitsu 640 Mb SCSI int.	300	1290	1
CD-RW Traxdata2*2*6 IDE int	302	1208	5
CD-RW Traxdata2*2*6 SCSI int	318	1272	5
MO3,5"Fuj.MCB3064 SCSI 640Mb int	325	1300	5
MO Fujitsu 640 Mb SCSI Ext.	335	1441	1
MO3,5" SCSI 640Mb ext.Dynamo	345	1380	5
CD-RW Traxdata2*2*6 SCSI ext	370	1480	5
CD-R TRAXDATA 4120PRO	480	2016	7
CD-R TEAC CD-R55 SCSI x4 x12	505	2121	7
Контроллеры			
SCSI ASUS PCI-SC-200	59	248	7
Tecram 390U PCI SCSI-2 w cable	67	268	5
SCSI ASUS PCI-SC-860 Ultra SCSI	73	307	7
Tecram 390F PCI UWSCSI w cable	117	468	5
Mylex DAC960PG-1-4Mb PCI UWSCSI	850	3570	8
Mylex DAC960PG-3-4Mb PCI UWSCSI	950	3990	8
Mylex DAC960PJ-2-8Mb PCI UW SCSI	1210	5082	8
Mylex DAC960PJ-3-8Mb PCI UW SCSI	1310	5502	8
MultiMedia			
LABTEC LCS2612 20W w\subwoofer	0	0	8
LABTEC LCS3210 20W	0	0	8
Микрофон на подставке	4	17	10
Наушники С-105 Labtec	5	21	8
Микрофон MIC-008	6	25	7
TARGET Internet микрофон	7	27	7
Микрофон	7	29	8
Микрофон с наушником	7	29	7
Mic Blaster Creative (микрофон)	8	33	9
Гарнитура Verbatim	8	34	8
PRIMAX 90 W PMPO	10	40	8
Speaker SPR202 80W	10	40	7
Активные колонки 100W PMPO	10	42	10
Primax2x90WPMPO	13	52	5
SB Avance Logic (16-bit)	13	55	10
SB Opti 931 (16-bit, Retail)	13	55	10
Sound Miss Melody 3D	13	55	7
SB BTC-1817DS w/3D	14	59	10
Колонки SU-99	14	59	8
ESS 1868	15	63	8
Звуковая карта Opti 16 bit	15	63	8
Звуковая карта AZTECH 16 bit	16	65	8
SB ESS-1938 Solo PCI	16	67	10
Колонки Primax Soundstorm (60W	16	67	10
Активные колонки 120W PMPO	16	67	10
Radio Card AZTECH	18	76	7
Sound Trident Q3D PCI	20	84	7
SB Samba Tornado Yamaha-YMF724 PCI	21	88	10
FM TunerAims	22	92	8
Gravis Game Pad Combo	22	92	7
Sound Aztech PCI 64-Q3D (OEM)	24	101	7
Radio Track	25	100	5
PRIMAX 120 W PMPO	25	105	8
Активные колонки 240W PMPO	26	109	10
Активные колонки 320W PMPO	26	109	10
Sound CREATIVE SB16	27	113	7
Primax2x120WPMPO,DTR699	28	112	5
Creative SB32 Ensoniq PCI	28	118	8
Speaker BTC 200W Surround	28	118	7
SB Creative Ensonic PCI 32	30	120	5
SB Creative Vibra 16 OEM	30	126	10
LABTEC LCS1030 10W w\bracket	30	126	8
CREATIVE SB CT-4170	32	131	9
Sound CREATIVE PCI 64 (OEM)	32	134	7
SB Creative 64 PCI OEM	33	139	10
PRIMAX 240 W PMPO	33	139	8
CREATIVE SB PCI 64 Ensonic (2 4channe	35	144	9
Creative SB64 PCI	36	151	8
Speaker LABTEC LCS1016 4W	36	151	7
SB Creative 64 PCI	37	148	5
Sound Aztech PCI SC338-A3D	37	155	7
CREATIVE Vibra 16 bit	39	164	8
SB Creative Vibra 16B + FMPnP(R)	40	160	5
CREATIVE Vibra 16 bit with FM	40	168	8
Primax2x240WPMPO	42	168	5
CREATIVE SB16 Vibra+FM-радио (OEM)	43	176	9
Sound CREATIVE AWE 64 (OEM)	43	181	7
Subwoofer Green Wave V-1000	45	189	7
CREATIVE SB AWE64 Value (OEM)	47	193	9
SB Creative AWE 64 PnP OEM	48	202	10
PRIMAX 300 W PMPO	49	206	8
PRIMAX SubWoofer 3D	49	206	8
CDx32 Samsung	49	211	1
Creative SB128	50	210	5
Джойстик Gravis ThunderBird	56	235	7
Primax Sound Storm Subwoofer (200W)	58	244	10
Колонки Primax Soundstorm (300W	60	252	10
Speaker PRIMAX SoundStorm 3D 300W	60	252	7
LABTEC LCS1024 10W w\bracket	63	265	8
LABTEC LCS2420 20W w\subwoofer	63	265	8
Джойстик Gravis FireBird2	66	277	7
Speaker LABTEC LCS1040 10W w / USB	75	315	7
CREATIVE AWE 64 Gold	76	317	8
LABTEC LCS3010 20W	76	319	8
Creative SB Live!	80	334	8
Speaker LABTEC LCS3210 10Wx2	90	378	7
CREATIVE Live Value (OEM)	95	390	9
SB Creative Live Value	98	392	5
Aims TV Tuner with FM	110	462	8
Speaker LABTEC LCS2612 4Wx2+12W	112	470	7
CDx36 Pioneer SCSI	112	482	1
Creative PC Works 4+1	139	584	8
Sound CREATIVE LIVE RETAIL	193	811	7
CREATIVE Live (RETAIL)	195	800	9
CD/Rw IDE int. Philips 6x/2x/2x	290	1247	1
CD/Rw SCSI int. Philips 6x/2x/2x	320	1376	1
Видеокарты			
SVGA SIS6215 1MB	15	61	7
S3 Trio 64 V2 EDO SVGA 1Mb (up to 2M	15	63	10
S3 TRIO 64 V2 2MB	17	71	1
s3 Trio V2/DX 1MB	20	88	3
S3 VIR 3D DX375 2Mb,MPEG,PCI	23	92	5
S3 Trio 3D 2Mb AGP	23	97	10

НАИМЕНОВАНИЕ	УЕ	ГРН.	Код
SVGA ATI Video boost 2Mb	23	97	7
S3 Virge 4Mb DX	24	103	1
SVGA S3 VIRGE DX 4Mb	25	105	7
s3 Virge DX 4Mb	25	110	3
S3 Trio 3D 4Mb AGP	26	109	10
S3 Virge SVGA 4Mb	26	109	10
S3 Virge 4Mb PCI	27	113	8
S3 GX2 TV-out+cable SGRAM 4M AGP	30	120	5
S3 Virge4Mb GX/PCI w/TV out	30	129	1
SVGA ATI 3D Charger PCI 2MB	31	130	7
SVGA AZTECH VG632-AGP 3D 4Mb	32	134	7
s3 Virge GX 4Mb AGP	32	141	3
ATI 3D Rage IIc Charger 2Mb, AGP, DA	34	143	10
GEATIVE G.B.Exxtreme 4Mb AGP (RET)	35	144	9
Видеокарта ATI 2 Mb PCI	37	155	8
SVGA ATI 3D Charger AGP 2MB	38	160	7
Видеокарта ATI 4 Mb AGP Charger	40	168	8
2X SIS w/DVD soft SGRAM 4M	41	164	5
ASUS AGP-V 1326 SIS6326,4Mb	42	172	9
i740 3D 2X AGP 8Msdram w/cd games	43	172	5
ATI 3D Rage IIc Charger 4Mb, AGP, DA	43	181	10
SVGA ATI 3D Charger PCI 4MB	43	181	7
ATI 3D RageII 4M AGP 418030	44	176	5
SVGA ATI 3D Charger PCI 2MB Tv out	44	185	7
SVGA i740 AGP 8MB	44	185	7
SVGA ATI Xpert XL AGP 4MB	45	189	7
SVGA MSI i740 3D AGP 8Mb	45	189	7
SVGA AZTECH VG740-AGP 3D 8Mb	47	197	7
DIAMOND Stealth 3D 4000 PRO AGP	49	206	8
ATI 3D Rage Pro Xpert XL 4Mb AGP, DA	51	214	10
ATI Xpert@Work98 AGP 8Mb SDRAM	54	232	1
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb	60	252	7
3Dfx PCI 6Mb Power Color	60	264	3
ASUS AGP-V3000 4Mb Retail	62	254	9
SVGA ATI Xpert@Work AGP 4MB	62	260	7
ATI 3D Rage Pro Xpert@Work 4Mb AGP,	65	273	10
SVGA ASUS AGP-V2740 8Mb	65	273	7
SVGA MATROX PRODUCTIVA 8Mb	65	273	7
ATI 3D Rage Pro Xpert@Work 4Mb PCI,	66	277	10
S3 SAVAGE 128b 8Mb sdram w/cd	70	280	5
SVGA ASUS 3DP-V3000 4Mb, Tv in/out	73	307	7
ASUS AGP-V3000 4Mb, TV IN/OUT	74	303	9
ASUS V3000 AGP Tvin,out	75	300	5
ATI 3D Rage Pro Xpert@Play 4Mb +PC2T	75	315	10
SVGA ATI Xpert@Play PCI 4MB BOX	75	315	7
S3 Savage 8Mb AGP	77	323	8
ATI 3D Rage Pro Xpert@Work 8Mb AGP,	80	336	10
SVGA ASUS AGP-V3400ZX 8Mb	80	336	7
SVGA ATI Play 98 AGP 8Mb	81	340	7
ATI Xpert@Play 98 с TV-выходом 8Mb A	82	344	10
ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	83	340	9
ATI Xpert @Play 8MbAGP SGRAM TV Ou	84	361	1
ATI TV-tuner, SECAM, Teletext	84	361	1
SVGA ATI Xpert@Play AGP 8MB BOX	85	357	7
SVGA ASUS AGP-V3100 8Mb Savage	88	370	7
ATI 3D Rage Pro Xpert@Play 8Mb +PC2T	90	378	10
Matrox Mistique-220 4Mb PCI	90	378	8
SVGA ASUS AGP-V3400ZX 8Mb Tv In/	91	382	7
V3000 Riva128ZX 4M AGP Tv-in,-out	94	376	5
TV Tuner Extreme+FM+V conferens	109	436	5
SVGA ASUS AGP-V3200 Banshee 16Mb	115	483	7
3DFX Banshee 16M sdram	118	472	5
GEATIVE G.B.Banshee 16Mb AGP (OEM)	120	492	9
ASUS RIVA TNT 8Mb	122	488	5
Rage PRO All-in-Wonder AGP 8M 706168	126	504	5
Creative Banshee 16Mb AGP	135	567	8
SVGA CREATIVE AGP-V3400TNT 16Mb	135	567	7
ATI All-in-Wonder TV tune 8MB in/cut	135	581	1
Creative Riva TNT 16MB OEM	140	602	1
GEATIVE Riva TNT 16Mb AGP (OEM)	142	582	9
ASUS AGP-V3400 TNT 16Mb	145	595	9
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb	155	651	7
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 8Mb Tv In/	160	672	7
Banshee 16Mb AGP	170	748	3
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb Tv In/	180	756	7
DIAMOND Viper V550 AGP	202	848	8
Мониторы			
Mono SVGA TVS 14" LR	80	352	3
14" TVS mono	81	340	7
14" LICOM 1024x768@75Hz	129	529	9
14" ADLAS	130	520	5
14" ADLAS, 0,28, MPR II	133	532	5
14" DAEWOO 431	133	532	5
14" Li Com	134	590	4
Valiance 14", Digital	135	594	3
14" Optiuest Q41	136	544	5
14" HYUNDAI HL4848F	140	588	7
14" Samsung 410b digital, NEW	145	595	9
14" 400b,digital	145	624	1
SAMSUNG SyncMaster 410B	148	622	8
14" 0.28 Samsung 410b Digital 1024x7	149	626	10
14" SAMSUNG 410b	151	634	7
15" DTS 1024x768 NI	163	701	1
15" Passo	166	664	5
15" DTH 0.28,MPR II,тр.Toshiba	170	680	5
15" HYUNDAI HL5854C	177	743	7
15" DTH (Toshiba)	179	788	4
CTX 15" (TOSHIBA)	180	756	8
DeluxScan 5870C, 15"	180	792	3
15" Hyundai	185	814	4
15" HYUNDAI HL5870C	189	794	7
15" LG SW57i	190	798	7
15" 510S+ 0,28 LR NI,Digital	195	839	1
15" PANASONIC S50	198	832	7
15" LG 57i TCO 95	199	816	9
SAMSUNG SyncMaster 510S	199	836	8
15" LG 57i	199	876	4
15" Samsung 510s	199	876	4
15" 0.28 Samsung 510s Digital 1024x7	202	848	10
15" 0.28 LG Studioworks 57M MultiMed	204	857	10
15" LG 57M multimedia	205	841	9
15" LG 57m, 0.28 LR NI,OSD,MultiMedi	205	882	1
15" SAMSUNG 510s	206	865	7
15" Panasonic P50 TCO 95,0.27mm	212	869	9
15" PANASONIC P50	215	903	7
15" Samsung Syncmaster 500bT,510bT	225	923	9

НАИМЕНОВАНИЕ	УЕ.	ГРН.	Код
15" 500B, 0.28 LR NI,OSD	230	989	1
15" Samsung 510b	235	1034	4
15" 0.28 Samsung 510bt Digital 1280x	237	995	10
15" ViewSonic G653	240	1056	4
SAMSUNG SyncMaster 510B	244	1025	8
15" SAMSUNG 500b	245	1029	7
Sony 0,26 CPD-105F OEM	260	1144	3
17" Passo	265	1060	5
15" VIEWSONIC P655	270	1134	7
15" 500PT 0,28 LR NI,Digital	270	1161	1
15" VIEWSONIC G653	275	1155	7
17" DELL TCO,95	293	1172	5
CTX 15" Trinitron	295	1239	8
17" DELL TCO,95	298	1192	5
15" SONY 100ES 0 25	299	1316	4
17" DTH (Toshiba)	299	1316	4
15" SONY 100ES	300	1290	1
17" Hundai	305	1342	4
DeluxScan 7770RD, 17" Dream 0.28	310	1364	3
17" HYUNDAI H7770	315	1323	7
17" 710S 0,28 LR NI,Digital	350	1505	1
17" Samsung 700s Plus, TCO95	354	1451	9
SAMSUNG SyncMaster 710S	359	1508	8
17" 0.28 Samsung 710s Digital 1280x1	365	1533	10
17" SAMSUNG 700s+	370	1554	7
Samsung 710S 17"	370	1628	3
15" SONY 100GST TCO-	385	1540	5
17" PANASONIC S70	390	1638	7
17" PanasyncSL70	473	1892	5
17" 700P 0,28 LR NI,Digital	520	2236	1
SAMSUNG SyncMaster 700P+	535	2247	8
17" SAMSUNG 700p(T)+, TCO'95	554	2327	7
19" V95,1600x1280@77Hz	645	2774	1
17" ViewSonic PT775,1600x1200@77Hz	645	2774	1
19" 900P, LR NI,OSD	650	2795	1
19" SAMSUNG 900p(T), TCO'95	684	2873	7
CTX 17" Trinitron	685	2877	8
CTX 19" Philips	885	3717	8
20" NOKIA 445Xav,	1365	5597	9
21" 1000P,LR NI,OSD	1375	5913	1
21" SAMSUNG 1000p	1485	6237	7
Устройства ввода			
Мышь PRIMAX Navigator	0	0	8
Мышь PRIMAX Navigator PS/2	0	0	8
Mouse GENIUS Easy 400dpi PS/2	4	17	7
MOUSE Mitsumi	5	21	8
MOUSE Mitsumi PS/2	5	21	8
Джойстик PRIMAX Firstorm Game	6	24	8
Манипулятор 2-кнопки Mitsumi/Logit	6	25	10
Mouse MITSUMI Serial	6	25	7
Mouse MITSUMI PS/2	6	25	7
Mitsumi 2But	7	31	3
Джойстик PRIMAX GAME STICK	8	34	8
BTC-5530R Win95, 104Key PS/2	8	35	3
Mitsumi 2But, PS/2	8	35	3
Joystick Genius F-12	9	38	10
Клавиатура 104-клавиши Mitsumi/or	10	42	10
Клавиатура 104-клавиши Mitsumi/or	10	42	10
MOUSE Scroll Mitsumi	10	42	8
MOUSE Scroll Mitsumi PS/2	10	42	8
Keyboard BTC 5530 AT	10	42	7
Keyboard BTC 5530 PS/2	10	42	7
KEYBOARD Mitsumi Win 95	10	44	8
KEYBOARD Mitsumi Win 95 PS/2	10	44	8
Joystick MK-84	11	46	10
Клавиатура 104-клавиши ACER/or Win	12	50	10
Keyboard Mitsumi 104k Ukr	12	50	7
Keyboard Mitsumi 104k Ukr PS/2	12	50	7
Джойстик PRIMAX MEDIASTORM	13	55	8
Mouse PRIMAX 3 button	13	55	7
Клавиатура BTC эргономическая for Wi	15	63	10
Microsoft OEM Serial	15	66	3
BTC-8110M Ergonomic, 105Key	16	70	3
Mouse 4D A4 TECH	17	71	8
Joystick Genius F-23	19	80	10
Клавиатура BTC эргономическая	21	88	10
Keyboard BTC 5539R PS/2	22	92	7
BTC-5739RE PS/2 multimedia EasyKey	24	106	3
BTC-5530RWL беспроводная	30	132	3
Keyboard BTC 8120 PS/2	35	147	7
Keyboard BTC 8140	40	168	7
GAME PAD MICROSOFT	67	281	8
Джойстик MICROSOFT	70	294	8
Модемы			
Speedcom 56K int PCI ASVD	48	192	5
Prolink 33,6 ASVD ext	50	200	5
GVC 33,6 R16 int ASVD	50	200	5
Modem 33.6k Rockwel + Sound AZTECH	50	210	7
GVC 33,6ASVD VI ext w/cable(URR)	58	232	5
GVC 33,6 k/V ext (2-проводный)	68	272	5
U.S.Robotics Sportster 33600/28800 V	71	298	10
Prolink PCMCIA 33,6K	73	292	5
U.S.Robotics Sportster 33600/28800 V	82	344	10
Prolink PCMCIA 56K	95	380	5
Modem 33.6k IDC 2814 BXL/VR	96	403	7
IDC 2814BL+, AOH, V.34+ int	145	580	5
Modem 33.6k IDC 2814 BL Voice int	150	630	7
IDC 2814BL VI, AOH, V.34 int	160	640	5
IDC 2814BXL+, AOH, V.34+ ext	163	652	5
Modem 33.6k IDC 2814 BXL+	165	693	7
ZyXEL U-336E 33,6 Ext,VI	200	800	5
USR Courier 33,6 Ext,рус.+кабель	205	820	5
Сетевое оборудование			
Розетка 5 кат.неразборная	4	18	3
Сетевая SURECOM ISA Combo	13	55	7
Сетевая SURECOM PCI RJ45	13	55	7
Сетевая NE2000 Combo PCI Prime	14	59	7
Инструмент обжимной для RJ-45	14	62	3
Ethernet adapter combo ISA	18	79	3
Ethernet adapter combo PCI	22	97	3
Сетевая SURECOM 320X-R 100Mb/s	26	109	7
Инструмент для заделки UTP тип 110&K	30	132	3
Сетевая ASUS PCI-DEC10-TB+	42	176	7
HUB 8 port SURECOM	43	181	7
Набор для коаксиального кабеля 3 пре	46	200	3
Сетевая INTEL EtherExpress Pro 10/10	50	210	7

НАИМЕНОВАНИЕ	УЕ.	ГРН.	Код
Ethernet mini hub 5 port 10Base-T	50	220	3
Сетевая ASUS PCI-DEC100TX	54	227	7
Сетевая 3COM EtherLink 3C-905BTX XL	65	273	7
Сетевая SURECOM PCMCIA 10Mb/s	65	273	7
Ethernet mini hub 8 port 10Base-T	65	286	3
PCMCIA Ethernet adapter combo	72	317	3
Ethernet repeater 2 port 10Base-2	95	418	3
Ethernet mini hub 16 port 10Base-T	123	541	3
Ethernet rack-mount hub 16 port 10Ba	143	629	3
Ethernet mini hub 5 port 100Base-TX	221	972	3
Ethernet rack-mount hub 32 port 10Ba	255	1122	3
Ethernet switch hub 2 port Nway 10/1	320	1408	3
Корпуса			
MINI TOWER ST-822N	20	84	7
MINI TOWER ST-2N	20	84	7
Mini Tower MT108D-R/MT797/	22	90	9
MIDI TOWER ST-823N	25	105	7
MIDI ATX ST-3AN	39	164	7
MIDDLE ATX BT-316 230W	41	172	7
MIDDLE ATX ST-4AFN	41	172	7
MIDDLE ATX ST-824AFN	41	172	7
Middle Tower MDT-536D/BT312	45	185	9
MICRO ATX ENLIGHT 110W	58	244	7
MICRO ATX ENLIGHT 150W	60	252	7
MICROATXAOpen 185W	70	294	7
DESKTOP AT ENLIGHT 200W	78	328	7
MINI ATX ENLIGHT 230W	80	336	7
MIDDLE ATX ENLIGHT 230W	80	336	7
MIDDLE ATXAOpen 230W	90	378	7
Прочее (комплектующие)			
Коврик	1	4	10
Съем. карман для HDD,IDE	15	58	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Матричные принтеры			
EPSON LX-300	141	578	9
Epson LX-300 (A4 формат)	142	596	10
Epson LQ-100 (A4 формат)	146	613	10
Printer EPSON LX-300	148	622	7
Epson LX 300	155	682	3
EPSON LX-1050	230	943	9
Epson LX-1050+ (A3 формат)	230	966	10
Epson LX-1050+,A3, 9игл.	267	1068	5
EPSON FX-1170 A3	315	1292	9
Epson FX-1170 (A3 формат)	317	1331	10
Epson FX-1180 (A3 формат)	418	1756	10
Струйные принтеры			
Скан.головка IS 22 (BJC4300)	94	376	5
Canon BJC-250C	118	496	8
Canon BJC-250	120	516	1
Lexmark 1000, 600x600dpi	124	533	1
Canon BJC-250 A4 720x360 28p/m	125	500	5
Epson Stylus Color 300	125	550	3
Hewlett Packard DeskJet 420 (A4 форм	127	533	10
Printer HP DeskJet 420	127	533	7
HP DJ 420	128	550	1
Hewlett Packard DeskJet 420	129	542	8
HP DeskJet 420	129	568	4
HP Desk Jet 400	130	572	3
EPSON Stylus color 440 C	173	709	9
EPSON Stylus Color 440	175	735	8
Epson Stylus Color 440	179	788	4
Epson Stylus Color 440	190	836	3
Canon BJC-4300 A4 720x360	194	776	5
Hewlett Packard DeskJet 690C (A4 фор	194	815	10
Hewlett Packard DeskJet 690C	194	815	8
Printer HP DeskJet 690 C	195	819	7
Xerox Ink Jet 8J Color,600dpi	195	839	1
HP DeskJet 690 Lite	200	880	4
HP DeskJet 690 C+	225	990	3
Epson Stylus Color 600	229	1008	4
Epson Stylus 600 (A4 формат)	236	991	10
Hewlett Packard DeskJet 710C	237	995	8
Epson Stylus 600 Color, 1440x720dpi	242	1041	1
EPSON Stylus Color 600	244	1025	8
Printer EPSON Stylus Color 600	250	1050	7
EPSON Stylus Photo	255	1071	8
Hewlett Packard DeskJet 710C (A4 фор	259	1088	10
Canon BJC-80	261	1096	8
Epson Stylus Color 800	277	1219	4
Epson Stylus 800 (A4 формат)	291	1222	10
Epson Stylus Photo 700 (A4 формат)	294	1235	10
EPSON Stylus Photo 700	295	1239	8
Epson Stylus 800 Color, 1440x1440dpi	295	1269	1
Epson Stylus Foto , 1440x720dpi	295	1269	1
Printer EPSON Stylus Photo 700	300	1260	7
Epson Stylus Color 800	300	1320	3
Epson Stylus Photo	315	1386	3
HP 890C	345	1380	5
HP DJ 895 CXi	350	1505	1
Hewlett Packard DeskJet 895Cxi	378	1588	8
Epson Stylus 1520	460	2024	3
Hewlett Packard DeskJet 1120C (A3 фо	516	2167	10
HP DJ 1120 C,A3	520	2236	1
EPSON Stylus Photo EX	527	2213	8
Epson Stylus Color 1520	863	3797	3
Лазерные принтеры			
SO-DIMM 8Mb for LaserJet 4000/5000	35	147	7
SO-DIMM 32Mb for LaserJet 4000/5000	78	328	7
OKI PAGE 4W + (рус.)	243	972	5
HP LaserJet 6L	370	1628	4
HP Laser Jet 6L A4,600dpi,1(9)Mb	375	1500	5
MINOLTA PagePro 6e,600 dpi+FineArt (	375	1538	9
HP Laser JET 6L	380	1672	3
Xerox LJ 8Pe 8ppm,600dpi	385	1656	1
HP LaserJet 1100	395	1738	4
HP LJ 1100 (A4,600,2MB)	400	1720	1
Hewlett Packard LaserJet 1100 (A4 фо	402	1686	10
Adobe PostScript SIMM LaserJet 4V (C	415	1743	7
Printer HP LaserJet 1100	420	1764	7
Hewlett Packard LaserJet 1100	422	1772	8
HP LJ 1100A (Принтер+копир+сканер)	485	2134	4
Hewlett Packard LaserJet 1100A (A4 ф	512	2150	10
Hewlett Packard LaserJet 1100 A	525	2205	8
Printer HP LaserJet 1100 A	530	2228	7
Hewlett Packard LaserJet 6P (A4 форм	754	3167	10
Hewlett Packard LaserJet 6P	762	3200	8

НАИМЕНОВАНИЕ	УЕ	ГРН	Код
HP LaserJET 6P	770	3388	3
HP LaserJET 6MP	1030	4532	3
Hewlett Packard LaserJet 4000	1385	5817	8
Printer HP LaserJet 4000	1430	6006	7
Сканеры			
Scaner Mustek 600CP	75	315	7
Scaner PRIMAX Colorado Direct 300	80	336	7
Primax Colorado 4800,A4 300*600	82	328	5
Primax Colorado 300dpi	86	378	4
Primax D600	96	384	5
Scaner Mustek 6000SP	115	483	7
Scaner Mustek 12000P	120	504	7
Scaner Mustek 12000SP	185	777	7
Primax Profi SCSI-II,A4,600*600	233	932	5
HP SkanJet 4100C 1200 на дюйм (пл.)	235	940	5
HP ScanJet 4100 (USB)	235	1034	4
HP Scan Jet 4100	249	1046	10
SCANER EPSON FilmScan 200 BiDi	460	1932	7
APC Back-UPS 300 Mi	92	386	8
APC Back 300 (170W)	98	412	10
UPS 300 VA APC BACK	102	428	7
Green Wave 500	112	448	5
APC Back 500 (250W)	113	475	10
APC Back-UPS 500 Mi	119	498	8
APC BK 500MI,500VA 230V,Multipath	125	500	5
UPS 500 VA APC BACK	125	525	7
APC Back-UPS PRO 280	131	550	8
APC Back Pro 280 (180W)	137	575	10
APC Back Pro 420 (260W)	178	748	10
APC Back-UPS Pro 420	179	752	8
APC Back-UPS Pro 650	185	777	8
APC Back 650 (400W)	188	790	10
APC Smart-UPS 420	190	798	8
APC BP 420 IPNP,420VA 230V PnP	200	800	5
UPS 420i VA APC SMART	200	840	7
UPS 650 VA APC BACK	212	890	7
APC Back Pro 650 (410W)	236	991	10
APC Smart-UPS 700	335	1407	8
APC Back Pro 1000 (670W)	385	1617	10
UPS 1000i VA APC BACK PRO	405	1701	7
APC Smart-UPS 1000	430	1806	8
UPS 1000i VA APC SMART	440	1848	7
APC Smart-UPS 1400	530	2226	8
UPS 1400i VA APC SMART	550	2310	7
Стабилизаторы напряжения			
Сетевой фильтр APC SurgeArrest E10-	23	97	10
Сетевой фильтр APC SurgeArrest E20-	34	143	10
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
CD АССИСТЕНТ	25	105	7
CD Microsoft Windows98 Rus.	83	349	7
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппара-			
Копиров.апп. CANON FC210	295	1239	7
Копиров.апп. CANON FC220	350	1470	7
ПРОЧЕЕ			
Компьютерный стол (под заказ)	Call	Call	11
Компьютерный стол S-101 черн	90	378	7
Компьютерный стол S-201 дуб	90	378	7
Компьютерный стол S-871 серый	120	504	7
Компьютерный стол S-871 черн	130	546	7
УСЛУГИ			
Запись информации на CD диски	5	21	9
Установка Мини АТС от:	100	410	9
Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"			
Тестовое подключение (12 часов)	5	17	2
Тестовое подключение на 5 дней	10	34	6
"Шаровое Аксесс" с 2-00 до 7-00	12	41	2
Регистрация пользователя	20	69	6
Выезд спец-та по Киеву	20	69	6
"Вечерний Аксесс" с 19-00 до 8-00	35	120	2
"Бизнес Аксесс" с 8-00 до 19-00	35	120	2
Unlimited "Non-stop Аксесс"	65	223	2
Вызов специалиста	20	69	2
Регистрация	20	69	2
Limited 90ч "Полный Аксесс"	45	154	2
Фиксированная абонентская плата			
Ночное время (03:00-07:00)	10	34	6
Ночное время (24:00-[illegible])	20	69	6
Абонплата за off-line	20	69	6
Выходные (7:00 суб.-7:00 пон.)	25	66	6
Дневное время (09:00-18:00)	40	137	6
Без ограничений Normal	60	206	6
Без ограничений Club	80	274	6
Без ограничений V.I.P.	100	343	6
Повременный доступ			
1 час (24:00-09:00)	1	2	6
Почасовая плата "Аксесс" на час	1	3	2
1 час (09:00-24:00)	2	5	6
Абонплата (5 часов работы)	10	34	6
Min авансовый платеж	30	103	6

Название фирмы	Код
Spin White (044-4635998)	1
Аксесс (044-2466898)	2
БИП (044-2417503)	3
BCS Computers (044-2242276)	4
Инкософт (044-2464389)	5
ИнтерЛинк (044-4190674)	6
К-Трейд (044-2529222)	7
Компания ИТО (044-2288286)	8
Корифей (044-4510242)	9
Навигатор (044-2419494)	10
Тора (044-2139497)	11